AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 20

INCLUYE CD-ROM

595 PTAS

# Micromanía

Sólo para adictos



¡¡Exclusiva!!
REPORTAJE

## Blade

**El secreto mejor guardado del soft español**

## Ripper

**Todas las pistas para descubrir al asesino**

# Dungeon Keeper

**Los chicos malos del rol**

15 años HOBBY PRESS



"Shadow Warrior va a ser lo más salvaje, brutal y alucinante que se haya hecho en juegos tipo DOOM"

- Computer Gaming World

"Los detalles están por doquier. ningún otro juego tiene el esplendor y majestuosidad de Shadow Warrior. Va a ser épico"

- Electronic Entertainment

"Un arcade alucinante"

- OK PC

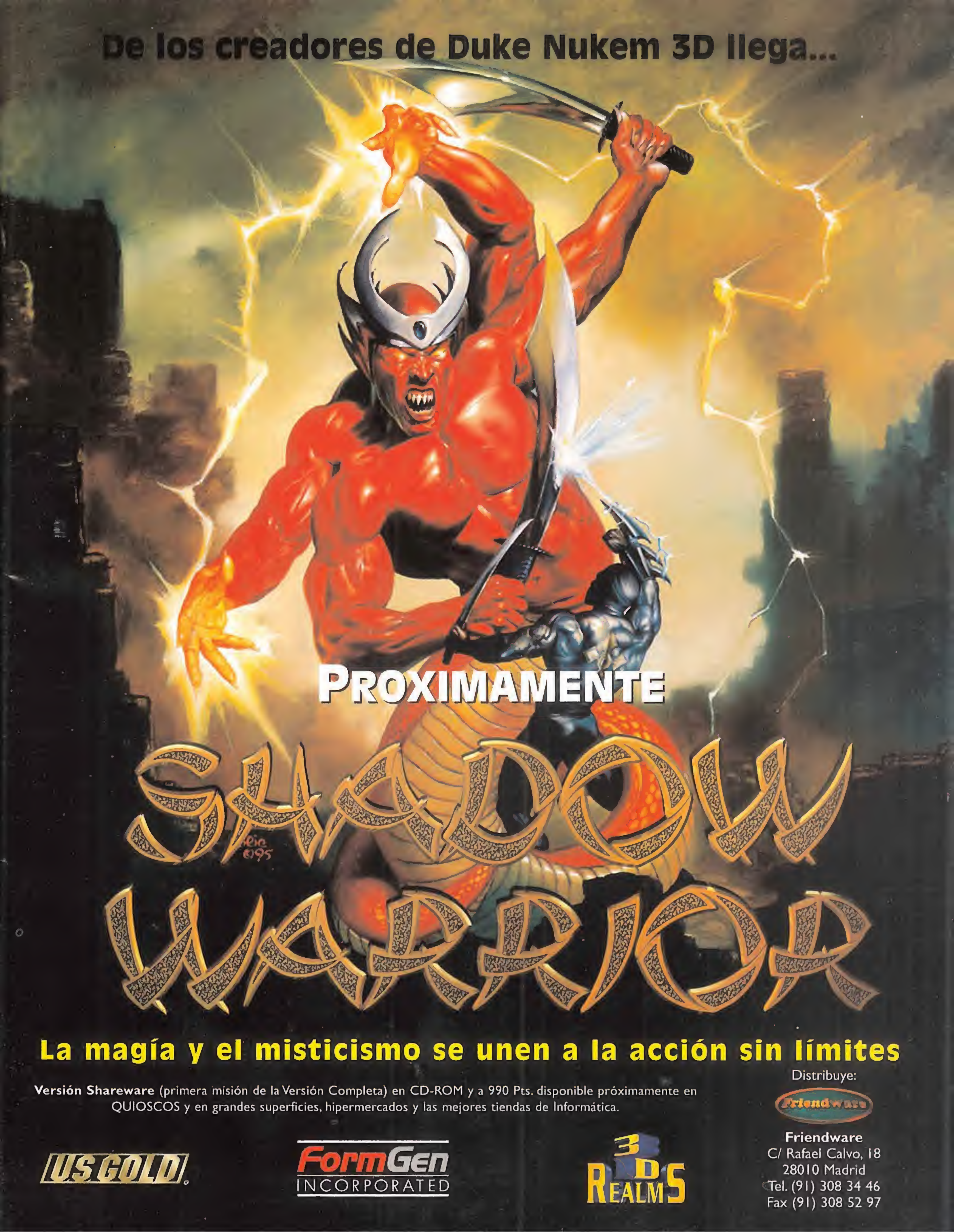
"La engine Build es la responsable de que Duke Nukem 3D sea lo que es; con ella se están realizando Shadow Warrior y Blood. Esta herramienta permite dotar a los juegos de revolucionarias características nunca vistas hasta el momento"

- Micromanía

## RESUMEN DE CARACTERISTICAS

- Desarrollado por los creadores del juego del año: Duke Nukem 3D.
- Doce armas ultra-destructivas, incluyendo la espada ninja, estrellas Ninja, lanzador de granadas, metralletas, flechas de punta explosiva, etc., además de...¡armas mágicas!
- ¡Conduce tanques, botes... dispara cañones de artillería pesada! Persigue a tus enemigos a través de puentes y rampas o en el fondo de aguas fangosas.
- Soporta hasta 8 jugadores en red, así como modem y juego en serie. ¡Podrás incluso enviar a tus oponentes mensajes pregrabados de voz!
- Soporta opciones avanzadas para Pentium™. Tales como SVGA y sombras generadas en tiempo real.
- Impresionante tecnología que te permitirá explorar un increíble mundo interactivo en el que podrás correr, saltar, agacharte, arrastrarte, nadar, volar y escalar.
- ¡Construye tus propios mundos con el editor de niveles incluido en el juego!

**La magía y el misticismo se unen a la acción sin límites**


De los creadores de Duke Nukem 3D llega...
PROXIMAMENTE
SHADOW WARRIOR
La magía y el misticismo se unen a la acción sin límites
Versión Shareware (primera misión de la Versión Completa) en CD-ROM y a 990 Pts. disponible próximamente en QUIOSCOS y en grandes superficies, hipermercados y las mejores tiendas de Informática.
Distribuye:
Friendware
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97
US GOLD
FormGen INCORPORATED
3D REALMS

MICRO manía

Edita
**HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente
**María Andrino**
Consejero Delegado
**José I. Gómez-Centurión**
Subdirectores Generales
**Domingo Gómez**
**Amalio Gómez**

Director
**Domingo Gómez**
Directora Adjunta
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**
Diseño y Autoedición
**Carmen Santamaría**
**Elena Jaramillo**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**
Redacción
**Carmelo Sánchez**
**Gonzalo Torralba**
**Francisco Gutiérrez** (Internacional)
**Miguel Ángel Lucero** (CD-ROM)
**Alfonso Urgel** (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
**Laura González**

Directora Comercial
**María C. Perera**

Departamento de Publicidad
**María José Olmedo**

Coordinación de Producción
**Lola Blanco**

Departamento de Sistemas
**Javier del Val**

Fotografía
**Pablo Abollado**

Corresponsal
**Derek de la Fuente** (U.K.)
Colaboradores
**Pedro J. Rodríguez**
**Juan Antonio Pascual**
**Francisco J. Rodríguez**
**Anselmo Trejo**
**Santiago Erice**
**Rafael Rueda**
**Alejandro Sacristán**
**Guillermo de Cárcer**
**Ventura y Nieto**
**Germán Palomino**
**Eduardo López**

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
**Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
**HOBBY PRESS, S.A.**
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
**Boyaca**
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
**MICROMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.



Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd

# sumario

Año XII - Tercera época - Número 20 - Septiembre 1996 - 595 ptas.(IVA incluido)

20








# Editorial

*Cuando leáis estas líneas algunos ya habrán dejado atrás las vacaciones, hace tiempo. Otros, aún tendrán fresco el olor del mar o la montaña en el recuerdo y, posiblemente, algunos estéis dispuestos a comenzar y disfrutar las bien merecidas vacaciones.*

*Pero nosotros hemos seguido aquí, preparando el número que ahora tenéis entre manos, para no faltar a nuestra cita habitual de cada mes, aunque hayamos escatimado algo de tiempo a la playa, la piscina o la montaña.*

*Y este número, precisamente, es muy especial, porque recoge algunos contenidos verdaderamente interesantes. El primero, claro está, al que hace referencia nuestra portada, «Dungeon Keeper». Tras múltiples retrasos, cambios, reprogramaciones, etc., el que promete ser el juego de rol más revolucionario de la historia del género, llegará hasta nosotros en breves semanas, para demostrar, una vez más, el buen hacer de Bullfrog en el arte de la programación.*

*Pero, con todo lo importante que puede ser este lanzamiento, no podemos pasar por alto, ni mucho menos, el resto de la selección que os hemos preparado este mes, porque hay para todos los gustos. Y, para empezar con buen pie, nada mejor que anunciar el que parece nuevo despegue hasta las mayores alturas del soft español. Un juego hecho en España está levantando una inmensa polvareda alrededor del mundo, y ya se empieza a hablar sobre él en toda la prensa especializada internacional. Su título, «Blade». Sus creadores, Rebel Act Studios. Y como tan importante dato no se podía ignorar, nos fuimos a sus oficinas a charlar con ellos para preparar un reportaje en exclusiva con las imágenes más espectaculares que hayáis visto en mucho tiempo. Un proyecto realmente sensacional.*

*¿Se nos han acabado ya los temas de interés? Claro que no. Previews, secciones varias, críticas... con una atención muy especial dedicada al lanzamiento que, por fin, se produjo a finales del pasado julio, «GP 2», que ocupa nuestro mega juego del mes. Reportajes, concursos, trucos, la solución completa de «Ripper»... Ya lo avisábamos. Éste es un número muy especial. Un número que, cuando menos, hará más llevadera la vuelta al trabajo... o las vacaciones recién iniciadas, quién sabe.*

*Lo único de lo que tenemos certeza es que el próximo mes tampoco faltaremos a nuestra cita, con temas aún mejores que los que hemos reunido en esta ocasión.*

**Aprovechando que este mes os ofrecemos la quinta entrega de nuestra colección de libros de Micromanía, y que ésta trata sobre la estrategia, os hemos preparado una selección de juegos de este género realmente apasionante. También podréis encontrar simulaciones, wargames y arcades. Además, como siempre os ofrecemos las demos más actuales, entre todas las que podréis encontrar en el CD de este mes estará la aventura en «Time Commando», el deporte con «Kick Off 96» y «Mega Race 2», wargames con «Close Combat» y arcades con «Total Mania», «Pray For Death» y «Shattered Steel». Esperamos que la vuelta de vacaciones os sea lo más llevadera posible con el CD que os ofrecemos.**







## Cómo arrancar el CD-ROM

*Tenéis en vuestras manos el CD-ROM número 15 de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.*

*Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.*
*Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.*

*Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.*

# Demos

## PC

### CLOSE COMBAT

Parece que Microsoft se ha decidido a introducirse en el mundo de los juegos de ordenador, y uno de los exponentes más claros de esta nueva apertura de mercado es «Close Combat», un nuevo Wargame en tiempo real para Windows 95, en el que tendréis que tomar las diferentes posiciones del enemigo con todo tipo de tropas de combate.

### KICK OFF 96

Seguro que alguno de vosotros todavía recuerda la máquina recreativa que causó furor al ser la precursora de los juegos de fútbol; su nombre «Kick off». Pues ahora os ofrecemos la demo jugable en la modalidad de equipos españoles de la versión que está a punto de ver la luz en nuestro país.



### MEGA RACE 2

Os presentamos la demo jugable de «Mega Race 2» en la



que podréis dar 6 vueltas completas al circuito del Tíbet. Por supuesto, no hay reglas en esta carrera y tan sólo vale llegar el primero, por lo que tendréis que intentar acabar con vuestros competidores empujándoles y usando todas las armas disponibles a tal efecto.

### PRAY FOR DEATH



«Pray for Death», un arcade de lucha en el que controlaréis un sofisticado luchador con infinidad de golpes acabando con vuestro rivales de una forma brutal.

### SHATTERED STEEL

«Shattered Steel» es el nombre de un arcade en el que tendréis que completar diferentes misiones, de ataque, apoyo y rescate, a los mandos de un sofisticado robot de combate en diferentes planetas inóxpitos.



### TIME COMMANDO

Es un arcade-aventura en el que la existencia de la raza humana está en peligro, pero para tratar de acabar con esta amenaza no sólo tendréis que luchar en nuestra época, sino que deberéis viajar a diferentes épocas temporales.



### TOTAL MANIA

Un arcade para Windows de aspecto isométrico en el que controlaréis varios robots en diferentes misiones acabando con todos los enemigos y partes del decorado que aparezcan a vuestro paso.

## Especial Estrategia

### ALLIED GENERAL



Os ofrecemos una demo jugable del nuevo programa de estrategia para Windows 95 «Allied General», segunda parte del afamado «Panzer General». Esta vez os encontraréis del lado aliado tratando de acabar con el eje combatiendo en los más diversos escenarios de la segunda guerra mundial.

### BALDIES

Los calvitos parece que quieren adueñarse de todo. Aunque este problema capilar trae de cabeza a más de uno, no parece que les importe a los simpáticos hombrecillos protagonistas de la demo que os ofrecemos. En ella tendréis que mantener un equilibrio entre los diferentes tipos de Baldies de los que dispondréis para construir armamento y edificios y así acabar con la otra tribu que os acompaña en la isla.

### BATTLEGROUND ARDENNES

Esta demo va dedicada especialmente a los amantes de los wargames puros y duros. En ella podréis jugar en una batalla de la segunda guerra mundial de las que se desarrollaron en los bosques de las Ardenas, donde las tropas alemanas trataron de frenar el avance de las tropas aliadas.



### BATTLEGROUND GETTYSBURG

Otro Wargame sobre la guerra de secesión americana llega a las pantallas del PC. En esta ocasión funcionará bajo Windows y podréis seleccionar ►

# Especial Estrategia

cualquiera de los dos bandos contendientes.

## COMMAND AND CONQUER



El mundo en el futuro está repartido en dos bandos: los GDI y los NOD. Los primeros luchan por un planeta unido y sin penalidades; sin embargo, los NOD quieren conseguir el poder para esclavizar el planeta a su antojo.

## FANTASY GENERAL

Con el mismo engine creado por SSI para «Panzer General», llega la demo jugable que os ofrecemos de «Fantasy General», un juego de estrategia basado en la edad media en el que vuestras unidades serán caballeros y hechiceros con los que podréis conquistar los territorios enemigos.

## PANZER GENERAL

La máquina de guerra alemana sorprendió a los incautos aliados durante la segunda guerra mundial, sobre todo sus vehículos acorazados de combate, entre los que se encontraban los Panzer, los mejores tanques de toda la gran campaña.

## SIMCITY 2000

Os ofrecemos la demo de «SimCity 2000», el simulador de ciudades más completo creado hasta la fecha, en el que controlaréis diferentes aspectos de la vida de una ciudad, desde la creación de carreteras y edificios hasta dar buenos servicios sociales para que vuestros ciudadanos estén contentos.

## SIM ISLE



La serie Sim de Maxis continúa, y en esta ocasión tendréis que mantener un equilibrio en el ecosistema de una isla mientras la urbanizáis. Este juego tiene un gran contenido tanto de estrategia como arcade y tendréis que planear muy bien vuestros movimientos para no acabar con la vegetación y nativos de la isla.

## STEEL PANTHERS

«Steel Panthers» es el nombre de un juego de estrategia en el que tendréis que controlar diversas unidades acorazadas, artillería e infantería. Podréis seleccionar jugar del lado aliado o, por el contrario, con los alemanes en tres batallas de la segunda guerra mundial.

## THEME PARK



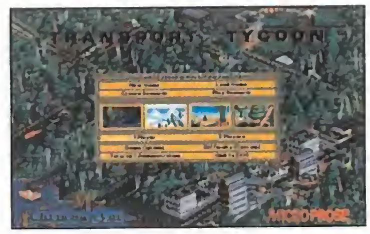
Seguro que a la mayoría de vosotros os encantan los parques de atracciones; pues con la demo que os ofrecemos podréis crear vuestro propio parque, con diferentes atracciones, tiendas y personal para tratar de hacer a los demás la vida un poco más agradable.

## THE PERFECT GENERAL 2

Probad vuestra destreza de generales manejando diferentes tipos de tropas y artefactos en la demo jugable que os ofrecemos del Wargame «The Perfect General 2».

## TRANSPORT TYCOON

El mundo de los transportes y comunicaciones siempre ha sido un negocio de lo más lucrativo. Ahora podréis entrar a formar parte de él con la demo que os ofrecemos de la



versión Deluxe de «Transport Tycoon» en la que de la nada tendréis que crear vuestro propio imperio de transportes uniendo cidudades entre sí mediante diferentes vías de comunicación.

## WARCRAFT

En un pasado lejano el mundo estaba dominado por dos razas que luchaban por la supremacía total. Eran "Los Orcos y los Humanos". Ambas razas eran despiadadas y sólo verían satisfechas sus ansias de victoria acabando totalmente con sus enemigos.

## WARCRAFT 2

La lucha entre Orcos y Humanos parece no tener fin. Os presentamos la demo jugable de «Warcraft 2» en la que podréis jugar en tres niveles diferentes por cada uno de los bandos.



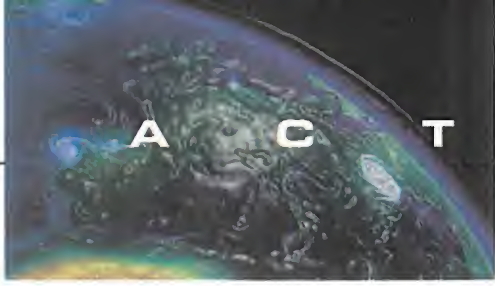
## Servicio de atención al usuario

*En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.*

*Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.*




Time Commando
Un viaje a través del tiempo
VIDEOAVENTURA
Combinando a la perfección acción y aventura, Time Commando le propone un viaje en el tiempo con un guía muy especial, Stanley. Ábrase camino a través de épocas como el antiguo Imperio Romano, la Prehistoria, la época de los conquistadores del nuevo mundo, las grandes guerras, etc., combatiendo contra el enemigo con el fin de destruir un peligroso virus que amenaza con tomar el control de todos los sistemas informáticos del planeta.
DISPONIBLE EN PC CD-ROM Y SONY PLAYSTATION
VERSIÓN PC TRADUCIDA AL CASTELLANO
TIME COMMANDO
ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL
ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
© Adeline Software International. Adeline Software International y Time Commando son marcas registradas de Adeline Software International
© Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts, Ltd.





## PASADO Y FUTURO

# Turok. Dinosaur Hunter









**IGUANA/ACCLAIM**
En preparación: **NINTENDO 64**
**ARCADE**

Una serie de comics sirvió de inspiración a Iguana y Acclaim para presentar a Nintendo una propuesta de juego para lo que sería su nueva máquina de 64 bits. Con esta carta de presentación, y otras más guardadas en la manga, equipo de desarrollo y compañía pasaron a integrarse en el staff del famoso y cacareado "dream team". Y las primeras consecuencias de aquel acuerdo ya circulan, convertidas en imágenes reales del juego, del que en el E3 se pudo contemplar una versión aún inacabada.

«Turok. Dinosaur Hunter» está diseñado como un típico shoot'em up 3D en perspectiva subjetiva, mezclando en su historia y ambientación la ciencia ficción con los dinosaurios. Sus bazas más importantes frente a futuros competidores y/o actuales programas a los que se pueda comparar, se encuentran en dos aspectos que destacan sobre el resto: diseño gráfico y realismo en movimientos y animaciones.

La aparición el mercado de «Turok» está prevista para las mismas fechas en que el hard N64 será lanzado en Estados Unidos, el 30 de septiembre, pero con un horizonte situado, como mínimo –y aún no está nada claro–, con un mes de posterioridad en España y el resto de Europa, todavía es pronto para poner la mano en el fuego acerca de la posibilidad de ver dinosaurios en nuestras pantallas a lo largo de este año.



**BITMAP BROTHERS/RENEGADE**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ACCIÓN/ESTRATEGIA**

Al cierre de esta edición nos llegó la noticia, y la primera versión beta del esperadísimo «Z», que cuando leáis estas líneas estará ya a la venta, casi con total seguridad.

Su nueva obra maestra ha llevado casi cuatro años de trabajo, en el último de los cuales los retrasos sobre fechas de lanzamiento previstas han sido continuos.

La versión final del juego incluye nuevas opciones como SVGA –no contemplada en los

## INDIANA EN FEMENiNO

# Tom Raider





# Z ya está a punto

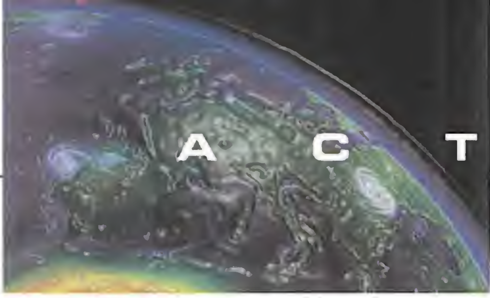
primeros esbozos del proyecto– y ha sido adaptado a España, con la traducción de textos y voces que, afortunadamente, no se han limitado a un doblaje sin más, sino que el sentido de los diálogos ha sido tenido muy en cuenta. La posibilidad de juego en red que ofrece «Z» permite multiplicar el nivel de diversión ya que, aunque la base del juego estriba en un componente estratégico, la acción que ofrece es casi frenética. Una maravilla que ya podemos disfrutar en nuestro país, y que tiene todas las cartas en la mano para considerarse como un éxito seguro. En el próximo mes, mucho más.



**CORE DESIGN**
En preparación: **PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION**
**ACCIÓN/AVENTURA**

Ya iba siendo hora que una mujer fuera la protagonista de alguna aventura, pero no ha sido hasta que Core se ha puesto manos a la obra que Lara Croft, la heroína de «Tomb Raider», ha nacido para plantar cara a los tipos más duros del soft. Definida por sus creadores como un cruce entre Indiana Jones y Bruce Willis, la protagonista del nuevo juego de Core, que se presentó en las últimas ediciones del ECTS y E3, desarrolla su acción sin pausa por varios mundos 3D realizados en un estilo similar al que Delphine utilizó en «Fade to Black», pero más complejos en su diseño gráfico. Dotado de una perspectiva en tercera persona, el seguimiento de la acción se efectúa a través de una serie de cámaras dinámicas que siguen a Lara en todo momento, y son modificadas automáticamente según se precise para la mejor visión. Concebido como una amalgama de acción, aventura y plataformas, «Tomb Raider» está anunciado para Noviembre en sus versiones PlayStation y PC, mientras que la de Saturn estará disponible a partir de octubre.





## OCEAN 1996 CONFERENCE

# Directo desde Manchester

CON UNA TEMPERATURA OTOÑAL, PERO EN MEDIO DE UN AMBIENTE CALUROSO POR PARTE DE LA GENTE DE OCEAN, ASISTIMOS EN MANCHESTER A LA PRESENTACIÓN, EN EL MÁS PURO ESTILO DE LOS SHOWS TELEVISIVOS, DE LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE ESTA COMPAÑÍA. TODAS LAS MÁQUINAS Y TODAS LAS CONSOLAS TENDRÁN SU PARTE DE LAS INMEJORABLES PERSPECTIVAS QUE SE AVECINAN.

LOS ESTUDIOS DE LA BBC EN MANCHESTER FUERON EL ESCENARIO ELEGIDO PARA LA PRESENTACIÓN, QUE DESGLOSÓ LOS GRANDES ÉXITOS DE OCEAN Y LAS PRÓXIMAS NOVEDADES, AGRUPÁNDOLAS POR LAS COMPAÑÍAS DE DESARROLLADORES QUE TRABAJAN PARA OCEAN. Y LA VERDAD ES QUE TODAS TENÍAN MUCHO QUE ENSEÑAR, COMO COMPROBARÉIS A CONTINUACIÓN.



## NEON

Es un grupo de programadores alemán que poseen un engine 3D tremendamente rápido, ideal para realizar juegos en los que la velocidad es determinante. Y por ello lo están utilizando en «Viper» –un arcade 3D de helicópteros– y en «Tunnel B1» su gran sensación, ya casi terminada, que nos pone a los mandos de un vehículo futurista que circula a toda velocidad por intrincados laberintos de túneles. Ambos títulos saldrán de aquí a final de año para PC CD-ROM, Saturn y PlayStation.

## DID



Expertos en simulación de vuelo, sus próximos proyectos se orientan hacia este campo y se centran en un aparato: el EF 2000. Porque después del éxito de su último simulador, están preparando «Super EF 2000 for Windows 95», que funcionará como aplicación nativa y se espera tan bien como bajo DOS; y «EF 2000 Tactcom», un disco de datos con nuevos añadidos para «EF 2000» y opciones multijugador revisadas. También están trabajando en un simulador de tanque del que no nos dieron más datos.

***... Y MÁS COSAS.-*** *Provenientes de los más variados grupos de programación que trabajan para Ocean, tuvimos ocasión de contemplar cosas tan interesantes como «Project Airos» –en el estilo «Command & Conquer»– o «GT Racing 97» –que recuerda mucho a «Screamer»–. Pero también hubo originales plataformas –«Cheesy»–, aventuras disparatadas –«Pepperani»–, simulación deportiva –«ATP Tennis»– y arcades varios –«Shattered Reality», «Guts & Garters», y «Eraser»–. Para que todo el mundo se fuera satisfecho y contento. Como de hecho sucedió.*



## TRIBE

Tribe constituye, según ellos mismos, la conjunción perfecta entre imaginación y tecnología, representada por las potentes estaciones Silicon Graphics en que trabajan. Su obra estrella para el futuro es «Dreadnought», un simulador de combate a bordo de aviones a hélice y vehículos terrestes que nos situará en una hipotética invasión de Marte por la Inglaterra Victoriana y la Alemania Imperial. Impresionante gráficamente, como «Zoiks!. The Hanna Barbera Game», una aventura gráfica 2D realizada como si de un dibujo animado se tratase.

Otro título destacado de Tribe, actualmente en preparación, es «Dawn of Darkness», un clónico de «Doom» en el que el horror es la nota dominante.




## TEAM 17

Después de tantos grandes juegos en el mercado, los autores de «Worms» no necesitan presentación. Tienen pensado seguirnos haciendo disfrutar con «Euromanager 96» –su simulador de gestión futbolística–, «Allegience» –su particular versión de «Doom», con vídeos incluidos– y «X2» –un increíble y súper-espectacular matamarcianos para Saturn y PlayStation–.

# Toda la emoción de la EUROCOPA en tus manos

"Sin duda será el mayor juego de fútbol de este año"
PC Zone Junio 96

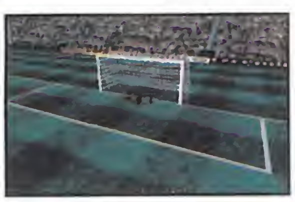
"Es impresionante jugar un partido en cualquiera de los estadios en los que se desarrolla la competición" 91%
PC Manía Julio 96

Licencia oficial de la Eurocopa 96 en PC-CD ROM
De los mismo creadores de Actua Soccer pero...

- Mejor control
- Partidos espectaculares
- Animaciones basadas en movimientos reales de jugadores reales
- Más información y estadísticas
- Estadios y equipos reales

"Todo un regalo en modo dos jugadores, pensarás, y quizás tengas razón"
PC Zone Julio 96

"De Euro96 se puede esperar todo lo que un buen juego dedicado al fútbol puede ofrecer" 92%
MicroManía Julio 96





UEFA EURO 96 England

©1994 UEFA TM

OFFICIAL LICENSED PRODUCT





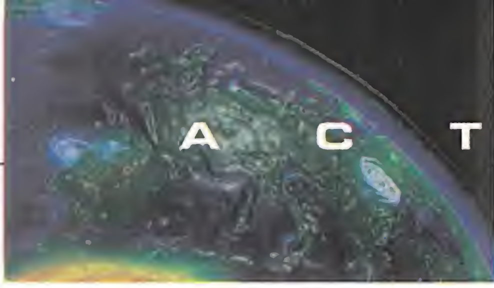
Wireplay

Compact disc

Gremlin

CON LA VOZ DE J.J. SANTOS

SOFTWARE EN CASTELLANO





## MÁS VELOCIDAD, MÁS VARIEDAD

# Screamer 2

**GRAFITTI/VIRGIN I.E.**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ARCADE**





Si «Screamer», al tiempo que supuso una pequeña revolución en los arcades de carreras para PC, sufrió de continuas y casi inevitables comparaciones con «Ridge Racer» de Namco, la segunda parte de aquel, ya muy avanzada y probablemente disponible sobre noviembre en el mercado español, puede superar de largo las cotas de calidad del programa original de Grafitti, pero su "paralelo" será ahora «Sega Rally».
«Screamer 2» presenta una base muy parecida a la de su antecesor, pero varía radicalmente en la ambientación y tipo de competición que ofrecerá al usuario, ya que la velocidad pura se verá sustituida por un combinado de acelerador y precisión y habilidad al volante, ya que las carreras son las típicas de un "rally". Muy distintas superficies de competición –tierra, nieve, hielo, asfalto...– y escenarios impresionantes y recargados, aparte de la magnífica y veloz generación de gráficos 3D, son parte de la oferta de «Screamer 2» al usuario, que a buen seguro disfrutará con una segunda parte que, por una vez, parece distanciarse realmente del éxito del programa que lo precedió, mostrando tanto calidad técnica como un elevado nivel de originalidad.





## GANADORES CONCURSO «GRAND PRIX 2»

**Primer Premio:**
**Un viaje a Estoril para dos personas para asistir al Gran Premio de Portugal:**

José Manuel Castiblanque Gómez: Madrid

**Segundo Premio:**
**Juego «Grand Prix 2» y un lote de productos «Grand Prix 2»:**

Dionisio Valero Cartagena: Denia
Pedro García Martínez: Alicante
Juan Benítez González: Badajoz
Toñi Márquez Rodríguez: Igualada
Daniel Durán Muñoz: Ceuta
Sergio Rodríguez Calvo: Tudela
Nauzet León Medina: Las Palmas
Íñigo Aymat de Guezala: Madrid
Jorge Escarrabill Jané: Granollers
Francisco Díaz Bermúdez: Ronda
Francisco Jaimez Cordón: San Juan
Fco. Javier Alonso Varela: Cádiz
Óscar Almarcha Torres: Argamasilla
Raúl Hernández Blanco: Barcelona
Pere Almirall Valls: Gelida

**Tercer Premio:**
**Lote de productos «Gran Prix 2» (camisetas, posters, chapas y llaveros):**

Jorge Aladro Cimorra: Barcelona
Sergio Muñiz González: Gozón
Marcos Miralles Taós: Castellón
Alfredo García Terol: Xátiva
Alfonso Pérez González: Salamanca
Carlos Martín Torrecilla: Sevilla
Domingo Ojea Lage: Viladecans
Iván Álvarez Terrón: Alcorcón
Vicente Manzano Ortiz: Getafe
Javier Prófumo López: Barcelona

## GANADORES DEL CONCURSO «EUROCOPA'96. SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL»

**Primer premio: Camiseta oficial de la Selección Española de Fútbol y un programa de «Eurocopa'96. Selección Española de Fútbol».**

Marta del Río Cámara: Vizcaya
Andrés Sesmero Velasco: Ávila
Miguel Ángel Renedo Núñez: Palencia
Juan Jesús Aristu Cenoz: Navarra
Alejandro Fernández Toro: Almería
Alberto R. López Martínez: Madrid
Raúl Rodríguez Martínez: Cádiz
Víctor M. González González: Madrid
Guillermo Muñar Buendía: Cantabria
Javier Bernardino Sánchez: Jaén
Jesús Gómez Muñoz: Cuenca
Juan Blanco Fondo: La Coruña
Fco. Javier Parrilla Jiménez: Madrid
Fco. Javier Vilches Berrus: Madrid
Alejandro Villanueva Luque: Asturias
Pedro Rodríguez Ascario: Las Palmas
Raúl Díaz García: Madrid
Alejandro Fernández Marcote: Baleares
Ramón Sanchís Girau: Valencia
Jaime Pérez Pérez: Jaén
Iván Moleco Montero: Vizcaya
Lorenzo Gil Sánchez: Granada
Fco. Javier Martínez Serrano: Valencia
José Ignacio Cebadero Martín: Valencia
Francisco A. Fortes Estela: Zaragoza

**Segundo Premio: Un programa de «Eurocopa´96. Selección Española de Fútbol».**

Antonio García Lozano: Cádiz
Pedro Gascón Domínguez: Zaragoza
José Babio Carretero: Sevilla
Jorge Klee García: Vizcaya
Ernesto Sierra Sanz: Zaragoza
Raúl Gisbert Aranda: Valencia
Luis García Figueres: Valencia
Iván Urra Fernández: Madrid
Fco. Javier Jiménez Hidalgo: Madrid
José Antonio Rodríguez Lillo: Alicante
Enrique Clemente Moneva: Zaragoza
Benjamín Sánchez Sevillano: Cádiz
Antonio Sánchez Caparrós: Cádiz
Alberto Pavía Izquierdo: Barcelona
Sergio Marín Luque: Córdoba
Alvaro Sánchez Palenzuela: Córdoba
José Manuel García Ruz: Córdoba
Juan T. Vázquez Herrera: Madrid
Lucas Gallego Rosado: Cádiz
Enrique Daza Pardo: Guadalajara
Carlos Lozano Álvarez: Asturias
Rafael A. Martín Meri: Ávila
Jesús Aguilar Fernández: Granada
Ismael Castro Ruiz: Granada
Pedro Pablo Molina Pérez: Jaén
Daniel Eguiluz Tranche: Vizcaya
Laura Cenzual Miñano: Tenerife
Miguel A. Benítez Olmo: Cádiz
Antonio B. Deniz Pavón: Las Palmas
Juan Manuel Varela Ares: Lugo
Ernesto Corral Alonso: Pontevedra
Jorge Arias Rodríguez: Pontevedra
Antonio V. López Arranz: Madrid
Markel Bilbao Maté: Vizcaya
Carlos I. Espelta Prieto: Madrid
Esteban Salvador García: Asturias
Rubén Corbalán Vilaplana: Barcelona
Alfredo Sánchez Marcos: Cantabria
Vicente José Mateo García: Valencia
Carlos Fernández Aguilar: Valencia
Darío Hernando Álvarez: Murcia
Alberto Martín Letamendi: Valencia
José Buigués Garrido: Valencia
Álvaro García Cuesta: Cantabria
Ángel Vergara Rojas: Murcia
Enrique Iglesias Llopart: Albacete
Roque Pérez Prados: Alicante
Daniel Bravo Muñoz: Madrid
Miguel Domínguez Lavín: Valladolid
Antonio Vargas Jiménez: Madrid



Ahora con inyección directa
ROAD & TRACK PRESENTA
The NEED for SPEED
SPECIAL EDITION
Conduzca ocho de los más exóticos vehículos del mundo a velocidades de vértigo contra enemigos, el reloj o sus amigos.
Nuevos circuitos Burnt Sienna y Transtropolis para conducir 8 pistas en total; además de un circuito adicional de bonus.
Nuevo soporte en red para 8 jugadores, más modos para dos jugadores vía módem o mediante conexión directa.
para WINDOWS 95 y DOS / PC CD ROM
ELECTRONIC ARTS
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40
Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541-381 50256. Fax: 541-381 5562
© 1998 Electronic Arts. The Need for Speed es una marca de Electronic Arts. Road & Track es una marca registrada de
Windows es una marca o una marca registrada de Microsoft Corporation









## DOWN IN THE DUMPS

La extraña historia de una familia extraterrestres que cae por accidente en un basurero del planeta Tierra, es la idea básica de «Down in the Dumps», una aventura dotada de un peculiar sentido del humor -bastante adulto- en la que el equipo francés Haiku Studio ha invertido dos largos años de trabajo en diseño y producción.

Todo el programa se basa en imagen renderizada, que se explota al máximo gracias a la resolución SVGA de que dispondrá, y que abarcará tanto secuencias cinemáticas como interactivas.

Philips Media reclama su parcela de cielo en el universo del render con «Down in the Dumps».

# imágenes de actualidad







## LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

Quizá sea, junto a «Heart of Darkness», uno de los desarrollos más laboriosos, conocidos y esperados del soft mundial. Y es que si por algo se distingue Westwood es por no dejarse llevar por las prisas en sus producciones.

«Lands of Lore. Guardians of Destiny», pese a todo, es uno de los proyectos más brillantes de este año -se espera que aparezca entre noviembre y diciembre-, en el que con maestría sin igual, se combina las más bellas imágenes generadas por ordenador jamás vistas, con un vídeo de calidad indescriptible. Pero al decir combinación queremos decir eso, un todo, formando una película auténtica -no a base de secuencias en FMV independientes del juego-. Sorprendente Westwood.





imágenes de



## RAYMAN 2

Que Ubi Soft ha tenido con «Rayman» uno de los mayores éxitos de crítica y público de toda su historia, no es algo que haya pasado desapercibido para sus mentes pensantes. Y ya se sabe, que una cosa lleva a la otra, y un éxito a una continuación. Perp el trabajo desarrollado en la producción de «Rayman 2» es brillante, en cuanto a diseño gráfico. Basten estas muestras, en las que apreciar el buen hacer de los artistas galos, y la increíble simpatía que destilan estos pequeños esbozos de lo que será el -segundo- juego de plataformas más divertido del momento -detrás del original, claro-.















## RED ALERT

Westwood por partida doble. Primero, con «Lands of Lore 2», ahora con «Red Alert». Otra segunda parte, y otro seguro éxito. Si «Command & Conquer» es ya un clásico del género de la estrategia, esta continuación puede conseguir lo imposible, barrer de un plumazo a su antecesor. Más y mejores opciones, tropas y variedad de acción, resolución SVGA, mapas mucho más grandes y, claro está, secuencias renderizadas asombrosas. Como sólo Westwood sabe. Y, si tenéis curiosidad por averigüar el trabajo que llevan éstas, nada mejor que echar un vistazo a estas imágenes, y esperar con ansiedad al juego.

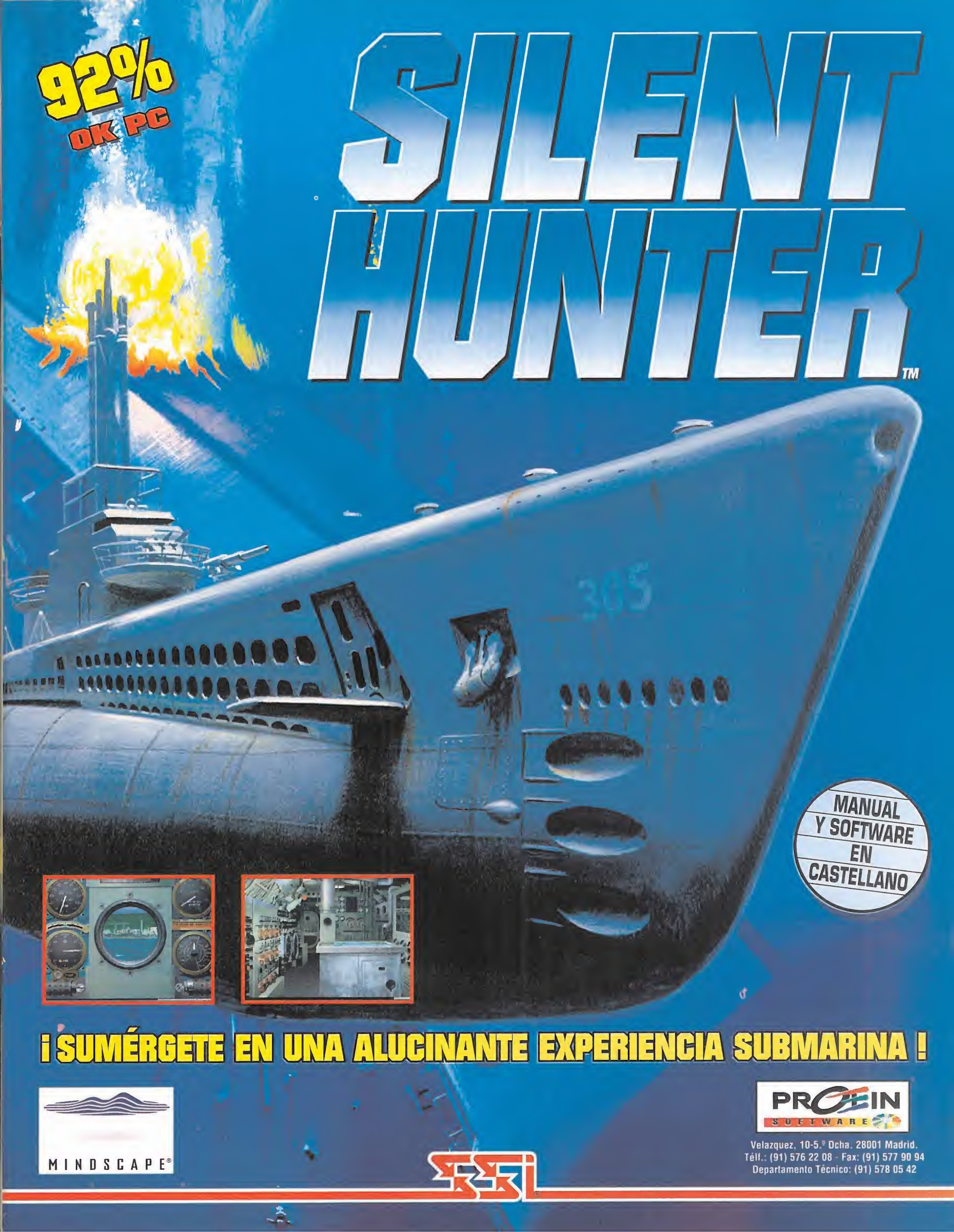


# imágenes de actualidad

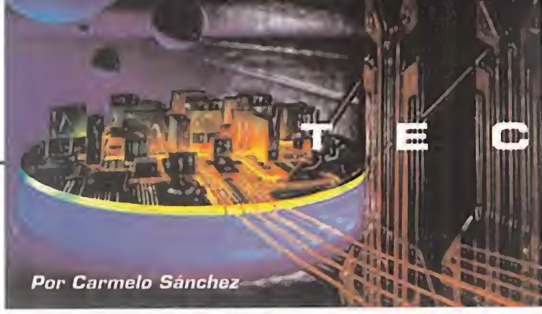


## SYNDICATE WARS

Bullfrog se consagró con «Syndicate» tras éxitos como «Populous» y «Powermonger». Ahora, llegan las nuevas aventuras de los sindicatos del crimen de las corporaciones del siglo que viene.
El indudable aroma a Ridley Scott, Blade Runner y/o Black Rain, se deja translucir en cada secuencia del que será, sin duda, una de las rutilantes estrellas de la temporada. Y si el futuro es de los criminales, el presente lo es de los juegos como «Syndicate Wars», con escenas como ésta.



92%
OK PC
SILENT HUNTER™
MANUAL Y SOFTWARE EN CASTELLANO
¡SUMÉRGETE EN UNA ALUCINANTE EXPERIENCIA SUBMARINA!
MINDSCAPE®
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
SSI




# TECNOMANÍAS

## Flash

Alias/Wavefront firman un acuerdo con Sega por el que su software Power Animator 3D será usado para realizar aplicaciones para la Saturn, lo que permitirá a los desarrolladores crear en estaciones Silicon Graphics y posteriormente pasar el trabajo a la consola mediante software desarrollado por Alias. Esto redundará en una mayor calidad de los juegos para Saturn, y dará una mayor libertad creadora a los diseñadores.

El servidor de CD-ROM más rápido es el Tower-Rax 56 de Procom, que puede almacenar hasta 56 lectores de CD-ROM que almacenan en total 36.4 GB de datos. Puede ser conectado directamente a una red local y lleva incorporado un pequeño ordenador para su gestión. Es para uso profesional, pero ¿a quién no le gustaría tenerlo en su casa?

Ya hay en el mercado anglosajón lectores de CD-ROM de 10X. El Super 10X de Pioneer, que usa la nueva tecnología de acceso CAV, mucho más rápida que la CLV usada hasta ahora. Y el 10Xtreme de Pinnacle Micro con un tasa de transferencia de 1.5 MB y un tiempo de acceso de 130 ms. Pero no es todo, pues Samsung y Creative están desarrollando ya lectores 12X.

Una empresa americana, de nombre Be, ha lanzado al mercado un nuevo ordenador para el consumo doméstico, que no es ni un PC ni un Mac. El BeBox funciona con un nuevo sistema operativo propio –no es Windows 95, ni MSDOS, ni MacOS–, e incorpora como mínimo dos micros PowerPC a 66 MHz que le permiten manejar datos, vídeo, acceso a Internet, y multimedia simultáneamente en diferentes ventanas.

Intel y Telefónica comercializan ProShare Video System 200, un sistema de videoconferencia para PC que permite participar a 24 usuarios simultáneamente y que funciona sobre línea RDSI –transmisión de datos a 64 Kbits/segundo y cuyo coste es similar al de una llamada telefónica normal–. Se prevé que para finales de 1.997 haya 4 millones de usuarios de videoconferencia en el mundo. Son los teléfonos del futuro.

CH Products lanzará en breve al mercado un joystick analógico para simulaciones, de nombre FORCE F/X, cuya principal característica es que reacciona activamente ante ciertos sucesos de los juegos. Con él podremos sentir cuando nuestro avión aterriza o nuestro coche choca contra algo, la vibración de distintas superficies en las ruedas, o la inercia aplicada cuando el coche derrapa. Os seguiremos informando sobre él en próximos números.

## MULTIPASS 10

### PERIFÉRICO MULTIFUNCIONAL

Fabricante: **CANON**



Es indudable lo práctico y cómodo, además de económico, que resulta un periférico que junte varias funciones distintas en un solo aparato. Esto es lo que ocurre con el Multipass 10 de Canon, que reúne funciones de impresora, fax, PC-fax, escáner, teléfono y contestador automático, controlable todo ello desde la pantalla del PC. Toda una oficina en miniatura, ya que además tampoco es mucho más grande que una impresora normal. El Multipass 10 nos permitirá enviar y recibir tanto faxes en papel como en formato de datos manipulables directamente por el ordenador con una utilidad de Windows que se incluye. Imprime por inyección de burbuja de tinta, con lo que permite usar papel normal –tiene un cargador de 100 hojas– tanto en función impresora como fax. Su teléfono y contestador automático, dotados de todas las funciones más normales de estos aparatos, también pueden ser controlados desde el ordenador. Además, también tiene función de escáner según el estandar TWAIN.

Completo y potente.

Para más informacion dirigirse a Canon (91-3197871).

## BOLSA PARA PLAYSTATION

Fabricante: **SONY**




Aquí tenemos otro de esos particulares "gadgets" que tan útiles resultan en ciertos momentos, en este caso si nos vamos de viaje y nos llevamos con nosotros la PlayStation, o simplemente si necesitamos guardarla. Sony ha puesto a la venta esta práctica y resistente bolsa de transporte realizada con los mejores materiales y donde podremos meter no sólo la consola, sino también los mandos, tarjetas de memoria y algún que otro juego. Además del asa superior, también tiene una correa para llevarla colgada del hombro, y su precio es de 8.000 pesetas.

Para más información os podéis dirigir a Sony (91-3777100).

## GRAPHICS BLASTER

### ACELERADORAS GRÁFICAS

Fabricante: **CREATIVE LABS**

La popular compañía fabricante de tarjetas de sonido continúa ampliando su gama de productos para tratamiento de gráficos. Tras la 3D Blaster va a sacar al mercado una línea de tarjetas aceleradoras gráficas, Graphics Blaster, compuesta inicialmente por tres modelos.

Los dos más cercanos al gran público por precio y prestaciones serán los MA201 y MA202, equipadas con el Cirrus Logic GD5446 Alpine Graphics Accelerator de 64 bits, y con 1 y 2 MB de EDO DRAM respectivamente que les permiten alcanzar altas resoluciones en true-color –millones de colores–. Aceleran el vídeo proporcionando escalado, interpolación y conversión de color, reproduciéndolo a pantalla completa con fluidez y sin perder frames. Son tarjetas PCI plug and play, pero además cumplen la recomendación VESA y con su tasa de refresco superior a 120 Hz eliminan fluctuaciones en la imagen. Incluyen



## MOUSEMAN 96

## RATÓN PARA PC

Fabricante: **LOGITECH**

A simple vista, el MouseMan 96 parece un ratón convencional, y de hecho lo es, pero tiene una característica que lo hace distinto a los demás: es el primer ratón de tres botones optimizado para ser usado con Windows 95. Lo cual no significa que no pueda ser usado también en otras aplicaciones tanto de DOS como de Windows 3.1.

Sus particulares funciones residen en el botón central, el cual, mediante una pulsación, permite acceder a ocho comandos distintos de manejo de Windows 95: inicio, acceso a barra de menú, minimizar, abrir y cerrar ventana, cambiar tamaño de ventana, scroll horizontal y vertical, y cambio entre aplicaciones.



Esto es posible gracias a la característica HyperJump, exclusiva de Logitech. En Windows 3.1 el botón central puede ser programado para realizar funciones de doble click, cortar, pegar, o cualquier otra. Además de ser plug and play, y compatible con cualquier aplicación Win95, tiene la garantía de estar respaldado por una de las más afamadas marcas de ratones.

software –para Windows– que reproduce sonido y vídeo MPEG, este último a 30 frames por segundo. Sus drivers de Windows 95 son compatibles con DirectX y ActiveMovie.

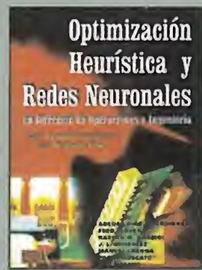
El otro modelo, el MA302, es de gama alta –y por tanto más caro–, y utiliza el chip GD5462 Laguna Media Accelerator, además de memoria RAMBUS, mucho más rápida que la EDO. Permite reproducir simultáneamente, y sin cortes, hasta tres ventanas de vídeo, ya que tiene un ancho de banda de 500 MB por segundo –más del 25% más que la VRAM–.

Para más información dirigirse a Creative Labs (900-953536).

# Libros

REDES

### Optimización Heurística y Redes Neuronales




Los métodos heurísticos son un conjunto de técnicas que solucionan multitud de problemas prácticos que aparecen en diversos campos científicos. Pero su mayor desarrollo se ha dado dentro de las organizaciones empresariales, en concreto en la dirección de operaciones.

En la obra que se aborda se tratan una introducción a las técnicas heurísticas, recocido simulado, algoritmos genéticos, búsqueda tabú y GRASP, junto con una visión global de las redes neuronales, todo ello a lo largo de seis interesantes capítulos.

Es un libro que está enfocado a lectores que tengan un amplio conocimiento de los que son las técnicas heurísticas, aunque se advierte una excesiva esquematización en los contenidos, todo ello debido a la gran complejidad del objeto de la obra.

En resumen, un libro acotado a unos pocos lectores con grandes conocimientos sobre las técnicas heurísticas.

235 Págs. 3.500 Ptas.

ADENSO DÍAZ/FRED GLOVER/
HASSAN M. GHAZIRI...
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "E"

➾➾

APLICACIONES

### CorelDRAW! 6




Prentice Hall pone al alcance del lector una gran obra que versa sobre el programa de diseño CorelDRAW! 6, con el que podrán llegar a dominar este grandioso programa.

Con explicaciones muy detalladas, notas aclaratorias, ejemplos y demás ayudas este libro permitirá que los usuarios, tanto principiantes como usuarios, se hagan con el mundo del diseño gráfico de 32 bits –con Windows 95, claro–.

El libro viene acompañado de un CD-ROM con una demostración de los que es capaz de realizar el programa, y de lo que llegará a hacer el lector con esta obra.

Está configurado en distintas partes que harán que el manejo del mismo sea lo más sencillo posible, para ir, poco a poco, metiéndose en materias y trabajos más complejos, hasta que se llegue a dominas.

Una muy buena elección que el lector hará al adquirir esta sensacional obra de la editorial Prentice Hall.

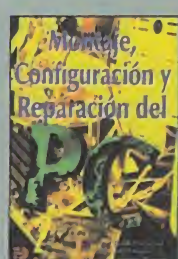
7.995 Págs. 7.995 Ptas.

FOSTER D. COBURN III/
CARLOS F.GONZÁLEZ/PETER MCCORMICK
PRENTICE HALL
NIVEL "I"

➾➾➾➾

DIVULGACIÓN

### Montaje, configuración y reparación del PC




Dado el avance que ha tenido el PC en los últimos años, parece que se hace imprescindible el hecho de saber cuál es la mejor forma de configurarlo, así como repararlo en caso de avería. Con este propósito, la Editorial Paraninfo ha editado un libro que versa sobre todo esto.

Lo que los autores quieren es que el usuario de ordenadores compatibles elijan sus equipos y los monten, los actualicen o los amplíen, además de configurarlo adecuadamente para conseguir el más alto rendimiento del mismo. A lo largo de once capítulos los autores consiguen que se dé todo lo anteriormente dicho de una manera fácil y concisa, sin ningún tipo de cuestiones que hagan que el lector se pierda en ningún momento, lo que hace a la obra ideal para cualquier biblioteca de todo usuario de PCs.

244 Págs. 1.800 Ptas.

DAVID ZURDO/ÁNGEL RONDA/
FERNANDO ACEVEDO
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "I"

➾➾➾

LENGUAJES

### Microsoft Excel/Visual Basic paso a paso




Esta obra ayudará al lector a dominar de una manera rápida y eficaz Visual Basic para Aplicaciones, el entorno de desarrollo flexible y ampliable de Microsoft Excel.

El libro está dividido en cinco partes –automatización de tareas cotidianas, uso sencillo de herramientas, objetos, Visual Basic y creación de una aplicación–, a lo largo de 14 lecciones en las que el usuario aprenderá a realizar aplicaciones en Visual Basic para Excel. Además, cuenta con la inclusión de un disquete con archivos de prácticas.

Es una buena manera de hacerse con las aplicaciones de Visual Basic, así como de perfeccionarlo si se tienen ya conocimientos del mismo.

330 Págs. 4.300 Ptas.

REED JACOBSON
MICROSOFT PRESS/MCGRAW HILL
NIVEL "I"

➾➾➾

✎ PÉSIMO
➾ FLOJO
➾➾ NORMAL
➾➾➾ BUENO
➾➾➾➾ MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



## IMAGER

### GENERADOR DE SONIDO 3D

Fabricante: **LABTEC**




El disponer de un sistema de altavoces multimedia normales no significa que se tenga que renunciar al sonido 3D. La solución la ponen Labtec y Spatializer Audio Laboratories con el Imager, un accesorio que conectado a unos altavoces normales produce sonido surround Spatializer 3D. Este sonido le llega al usuario por todas las direcciones, creando una sensación tridimensional, además de ser más realista y de mayor calidad que el sonido que crean los altavoces por sí solos. Y por un precio más reducido que un sistema de sonido 3D completo, además de que por su pequeño tamaño se adapta con facilidad a cualquier espacio.
Pequeño pero potente, tanto en calidad y salida de sonido –monta un sistema que previene distorsiones–, como en sencillez de manejo, con controles que nos permiten graduar el tamaño del campo del sonido 3D, y activar o desactivar este sonido para aplicaciones que no lo soporten. Como cada vez hay más juegos con sonido 3D, este accesorio cobra más interés si cabe, pues también es compatible con todos los altavoces y tarjetas de sonido.

## FIRESTORM INFRARED GAMEPAD

### PADS PARA PC

Fabricante: **PRIMAX**

La búsqueda de la máxima comodidad, junto con los mejores resultados en cuanto a prestaciones, es la tónica actual de los fabricantes de joysticks y pads. Forma ergonómica, cuatro botones útiles con turbo y con disparo automático, control remoto por infrarrojos... Todo eso lo tienen los pad Firestorm de Primax, que se venden bien de forma individual, bien en un pack de dos mandos más un receptor de infrarrojos que controla a ambos hasta una distancia máxima de siete metros. Para que los cables sean una preocupación menos a la hora de jugar.
Cada pad está compuesto, además de la palanca de movimiento de alta sensibilidad, por dos botones de disparo, replicados cada uno de ellos en su correspondiente versión turbo y con su respectivo interruptor para fuego automático sin necesidad de apretarlos. Estos dos botones se convierten en cuatro poniendo el joystick en modo PRO, lo que activa los dos botones de la parte superior.
Otra característica muy interesante es la de desconexión automática para preservar la vida de las pilas que cada pad necesita para que funcionen.



## MUSIC MAKER

### COMPLEMENTO MUSICAL PARA TECLADO

Fabricante: **SMS**

Music Maker incluye la que quizá sea la forma más rápida, original y eficaz de convertir nuestro teclado de PC en un teclado musical, y de esta forma aprovechar al máximo las posibilidades de este software. «Music Maker» es un programa –con textos realizados en siete idiomas, entre ellos el castellano– con el que disfrutaremos musicalmente de nuestro ordenador, poniendo a prueba nuestras capacidades musicales y ampliándolas mediante el aprendizaje.
Sobre quince canciones pop clásicas, «Music Maker» despliega todas sus posibilidades, que incluyen la interpretación de las mismas con cinco tipos de instrumentos distintos, marcar ritmos a las canciones, ponerlas los sonidos de batería, o improvisar melodías. Para realizar todo ello contamos con la ayuda de un falso teclado plástico, que encajaremos sobre el de nuestro PC dándole aspecto y funciones musicales. El programa también incluye un "trivial" sobre cuestiones musicales, y funciona bajo Windows en cualquier máquina a partir de 486/33 con 8 MB de RAM.





$E=mc^2$
1914: Alberto lo dijo...
...El tiempo es relativo
1996: ERBE lo demuestra.
ERBE te trae, a través del tiempo,
la colección ***grandes clásicos en CD***.
Todo lo que en su día no pudiste tener
remasterizado hoy en CD, caja grande,
manual completo en castellano
y todo desde
**1.995 Pesetas.**
ERBE SOFTWARE, S.A
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63
COLECCION GRANDES CLÁSICOS EN CD



***Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.*

MENUDO MONTÓN DE CARAS RARAS QUE SE VEN POR AHÍ. CÓMO SE NOTA QUE ESTAMOS EN SEPTIEMBRE Y QUE LAS VACACIONES YA HAN ACABADO O ESTÁN A PUNTO DE HACERLO. QUE NADIE SER PREOCUPE, PORQUE NAVIDAD ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA Y NOSOTROS ESTAMOS AQUÍ PARA INTENTAR QUE OS LO PASÉIS LO MEJOR POSIBLE. UN SALUDO PARA LOS QUE VUELVEN DE SU LUGAR DE VACACIONES Y PARA LOS QUE SE VAN, RECORDANDO A TODOS QUE, ESTÉN DONDE ESTÉN ALLÍ, ESTARÁ MICROMANÍA HACIÉNDOLES COMPAÑÍA CON LOS JUEGOS Y LAS NOTICIAS MÁS INTERESANTES DEL MOMENTO. Y POR SUPUESTO, LA SECCIÓN DE CARTAS AL DIRECTOR, TAN AMENA, INSTRUCTIVA, COMUNICADORA Y ÚTIL COMO SIEMPRE. FALTARÍA MÁS.

## Me compro una consola

Cansado de tener que ampliar mi ordenador cada dos por tres en un cuento de nunca acabar, he decidido comprarme una consola. De PlayStation y Saturn ya tengo bastante información, pero no así de la Neo Geo. He oído que está especializada en pugilatos y arcades, mis juegos preferidos; ahora bien, y de aquí mis dudas: ¿su potencia es similar a la de PlayStation? ¿Tiene un gran catálogo de juegos? ¿Los tiene en 3D? ¿Cuánta vida suponéis que tendrá antes de quedar desfasada? En caso de comprármela, ¿qué juegos me recomendáis?

*Aitor Hernández Franco. Fuenterrabía*

*RESPUESTA: Comprarse una Neo Geo CD equivale a tener una recreativa en casa, ya que SNK versiona para su consola la mayoría de los títulos que primero lanza en el mercado de las recreativas. Títulos que en su mayoría son arcades de lucha y de naves en 2D, pero eso sí, con una calidad gráfica y niveles adictivos elevadísimos. Mientras SNK siga haciendo conversiones, la máquina seguirá adelante, aunque su arquitectura sea de 16 bits, lo que le sitúa muy por detrás de las demás nuevas máquinas, pero no se descarta que SNK esté desarrollando una nueva versión de Neo Geo más avanzada.*

## Con una carta basta

Con la intención de comprarme el fabuloso «EF 2000», me gustaría saber qué hardware es necesario para que funcione completamente fluido y conseguir los mejores resultados en mi Pentium 66. ¿Ayudaría de alguna manera una aceleradora gráfica o mejor ampliar mi tarjeta a 2 MB de VRAM? ¿Qué tarjeta me recomendáis que potencie el rendimiento de la mayoría de los juegos 3D de última generación? ¿El hecho de cambiar a un Pentium 166 con 2MB de VRAM solucionará el problema? Lo digo porque estoy harto de no poder jugar de forma fluida a los juegos antes mencionados ni siquiera en los flamantes Pentium 100.

*José Luis Sánchez. Madrid*

*RESPUESTA: El juego «EF 2000» funciona en tu máquina, aunque la experiencia demuestra que con un Pentium a más megahercios va mucho más fluido. Las aceleradoras gráficas –Edge 3D, 3D Blaster y similares– aumentan la velocidad de los juegos que generan gráficos 3D en tiempo real y que las soportan de manera específica, pues liberan al micro de esas tareas de generación.*
*Aumentar la memoria de la tarjeta te dará más resolución, pero no aumentará significativamente la velocidad. Para optimizar un ordenador, la mejor opción es cambiar el micro por otro más potente y, si es necesario, la placa por otra más rápida.*

## Diagnóstico: difícil

¿Cómo puedo conectar dos joypads a mi PC? Poseo un Pentium 100 y dos joypads iguales de cuatro botones. Cuando conecto un joypad al puerto que queda libre de la Sound Blaster, éste funciona correctamente, pero el problema llega cuando quiero utilizar los dos pads. Compré el cable doble de Sound Blaster, pero me hace que los pads me funcionen como de dos botones. Entonces probé a comprar una tarjeta para colocar en ésta los dos pads, pero cuando ya parecía que se podía arreglar, el vendedor se negó a que ni siquiera la probara, ya que su velocidad estaba limitada a 80 MHz, con lo cual no veo más posibilidades. Espero que me solucionéis el problema.

*Pedro García. Murcia*

*RESPUESTA: La mejor forma de conectar dos pads en el mismo PC es mediante el cable que mencionas o una tarjeta dual –con dos puertos de joystick–, que permite que ambos funcionen sin interferencias, pero que no te permite usar más de dos botones por pad. Podrás usar los cuatro botones en un sólo pad si lo conectas al puerto de joystick teniendo la otra conexión vacía. Para usar los cuatro botones de los dos pad simultáneamente y evitar problemas de velocidad necesitarás una tarjeta de juegos avanzada como la ACM Game Card de Thrustmaster –comentada en Tecnomanías en el número 18–, o un periférico multipuerto como el Gravis Grip –comentado en Tecnomanías en el número 16–.*

## Gafas de R.V.

He leído menciones acerca de gafas de realidad virtual a bajo coste, y como hace pocos meses amplié mi ordenador a Pentium 133 con 16 MB de RAM, ahora que vuelvo a tener unos ahorrillos me gustaría poner la guinda al pastel. Mi presupuesto es reducido, por lo que de antemano descarto las famosas i-glasses y el VFX-1, pero he leído en Micromanía 17 un anuncio sobre las Simuleyes VR, que vienen a costar tan sólo unas 30.000 pesetas, y me gustaría que me dieseis vuestra opinión al respecto, o que me aconsejárais sobre mejores adquisiciones.

*José A. García Gutiérrez. Málaga*

*RESPUESTA: Las Simuleyes son un dispositivo de R.V. sencillo y barato, pues funcionan mediante dos pantallas LED que filtran la imagen que distorsionan primeramente en la pantalla del ordenador para dar sensación tridimensional y de profundidad. Con las Simuleyes VR hay que mirar al monitor del ordenador, pues las gafas no proyectan la imagen, a diferencia de las i-glasses, que montan un monitor en miniatura para cada ojo que elimina el uso del monitor del ordenador. De ahí la diferencia de precio y de tecnología. Tendrás más información en el próximo número de Micromanía, en el que comentaremos las Simuleyes VR en más profundidad.*

## FIFA 96 por modem

Soy un usuario del programa «FIFA 96». He probado a jugar por modem con algún amigo, y resulta altamente adictivo, realmente muy diferente a las "repetitivas" partidas contra el ordenador. Me gustaría ponerme en contacto con otras personas interesadas en el tema para poder jugar con ellas, incluso montar algún campeonato entre varios jugadores. Desgraciadamente, la distribuidora del programa –a la que me dirigí– no facilita ningún listado de usuarios registrados ni información alguna, con lo cual es imposible que nos pongamos en contacto.
Creo que habrá más personas en mi situación, y me ofrezco para coordinar una base de datos con la gente interesada. Pueden llamarme al teléfono 977-503828.

*José Enrique O'Callaghan Vallés. Tarragona*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
**MICROMANÍA**
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
**CARTAS AL DIRECTOR**

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**cartas.micromania@hobbypress.es**

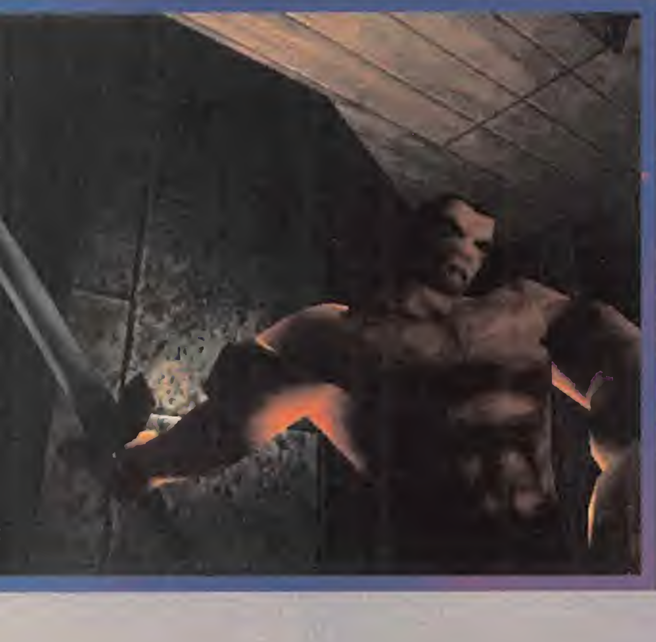












EL MILAGRO ESPAÑOL 3D

REPORTAJE

# BLADE

*-"Mirad. Esto es una pequeña información sobre un juego que se está preparando para dentro de unos meses"*

-"¡Vaya! Esto promete. Tiene un aspecto estupendo. ¿De quién es?"

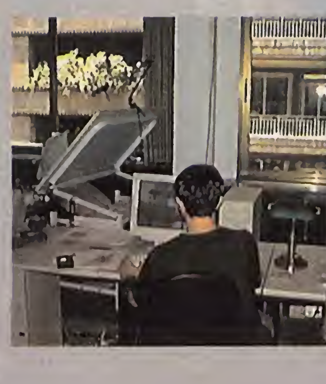
*-"Es un equipo nuevo. Están trabajando en ello hace tiempo, son de aquí, españoles".*

-"¡¡¿¿??!! Sí, claro... En serio, ¿de quién es?"

*-"No, de verdad, se llaman Rebel Act y trabajan en Madrid"*

-"Venga, venga..., pero si esto parece más impresionante que cualquier juego inglés o americano. No puede ser cierto. Pero, si es verdad, ¿de dónde han salido...?"

Algo así, fue lo que ocurrió cuando las primeras imágenes de «Blade» llegaron a nuestras manos. Aquello parecía demasiado bonito para ser verdad. Imaginad, un juego 3D, alta resolución, paleta de 16 bits, una nueva tecnología que permite acción en tiempo real, iluminación dinámica, animaciones hiperrealistas... y hecho en España.



Nadie hay más desconfiado en estos casos que un redactor de Micromanía. Así que fuimos, vimos, nos asombramos, no dejamos de admirar a ese desconocido grupo que parecía surgido de la nada, y contemplamos con una sonrisa de oreja a oreja cómo se estaba desarrollando el proyecto más ambicioso visto en estas tierras, y que está asombrando a las multinacionales más importantes de este sector, que se están pegando por hacerse con su distribución a nivel mundial. Un proyecto del que todas las revistas inglesas y norteamericanas están siguiendo con un interés como jamás habríamos podido imaginar.




# entrevista

**REBEL ACT STUDIOS/ FRIENDWARE**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ARCADE/AVENTURA**

Durante la última edición del E3, celebrada en Los Ángeles, mientras los gigantes de la industria anunciaban a bombo y platillo sus supuestas novedades, de esas que llevan hablando durante dos años, una compañía española, casi de puntillas se podría decir, mostraba a los grandes del software una pequeña demo del que se va a convertir, del que ya es, mejor dicho, el título más espectacular de la historia del soft patrio. Friendware y Rebel Act Studios dejaron en tierras yanquis completamente asombrado al personal con unas cuantas secuencias de un desconocido programa llamado «Blade», e inmediatamente las reacciones comenzaron a producirse.
Las revistas de medio mundo empezaron a darse cuenta que ese país del sur de Europa, del que sólo se acuerdan cuando tienen vacaciones, iba a ser conocido por algo más que –literalmente– las naranjas, el sol y las playas.
Saber cómo nos consideran por ahí fuera es algo que tampoco nos sorprende demasiado a estas alturas, pero esa fantasía, casi erótica, que siempre se ha tenido en el mercado español, de hacer que algunos listillos de por ahí fuera se traguen su orgullo y reconozcan que aquí también hay talento, está a punto de hacerse realidad.





## LA HISTORIA DETRÁS DE «BLADE»

Pese a que, en muchas ocasiones, y sobre todo gracias a «Doom» y/o «Quake», el argumento en muchos juegos 3D ha pasado a un segundo plano, en «Blade», por contra, constituye la base de prácticamente todo el desarrollo, ya que pese a mantenerse el arcade como ingrediente principal, en Rebel Act no han renunciado a la parte de aventura que dará su verdadero sentido al juego.
La búsqueda de un dragón por parte del héroe –bueno, de los héroes. Ya entenderéis el por qué de esta aclaración– de la historia, es el punto de partida para un argumento que se abre como un abanico para tejer una acción en la



## ÁNGEL CUÑADO

RESPONSABLE DEL PROYECTO «BLADE», PROGRAMACIÓN Y ENGINE

**MICROMANÍA**: *¿Cuáles son las características principales del engine utilizado en «Blade»?*

**ÁNGEL CUÑADO:** Las tres características principales en las que se basa el engine son escenarios 3D, personajes 3D y sistema de iluminación en tiempo real.
En primer lugar, el juego se desarrolla en escenarios 3D reales; esto permite cualquier ángulo de visión, así como la existencia de estructuras como puentes, arcos, bóvedas...
En segundo lugar, el empleo de personajes 3D permite la integración de estos en los escenarios, así como la existencia de gran cantidad de movimientos distintos y animaciones con un número casi ilimitado de variaciones.
Y, por último, el sistema de iluminación en tiempo real no sólo permite obtener un gran realismo en las imágenes al añadir luces y sombras al conjunto, sino que además permite que las luces se muevan dinámicamente en el escenario; por ejemplo, un personaje puede llevar una antorcha y ésta arrojaría sombras sobre el escenario, o golpear una lámpara y que ésta se balancee.

**M.M.:** *¿Qué diferencias existen con los usados en otros juegos como «Doom», «Quake», «Into the Shadows», etc.?*

**A.C.:** Las técnicas empleadas en «Blade» son muy distintas y van encaminadas a conseguir un mayor fotorrealismo.

**M.M.:** *¿Cuánto tiempo llevó el desarrollo del engine, y qué dificultades principales se plantearon al comenzar este desarrollo?*

**A.C.:** Incluyendo el desarrollo de las herramientas –editor de niveles, principalmente–, más de un año de trabajo; y aún se realizan mejoras y añadidos constantemente.
Lo más difícil al comenzar el desarrollo fue determinar con más de un año de anticipación las características que se incluirían en el engine final, ya que cualquier cambio no previsto, y los ha habido, puede multiplicar por diez el trabajo.

**M.M.:** *¿En qué consiste el concepto de cinemática inversa usado?*

**A.C.:** La cinemática inversa no es más que una de las múltiples técnicas que se están utilizando –junto con otras que van desde animaciones predefinidas hasta redes neuronales– para conseguir que los personajes se muevan de manera natural por el escenario, reaccionando convenientemente a todos los obstáculos y circunstancias que se presenten durante el juego.
Esto exige un número de animaciones teóricamente ilimitado que no pueden ser predefinidas. Por ejemplo, cuando un enemigo muere y cae, no lo puede hacer de la igual sobre un suelo plano, sobre una escalera o cayendo al vacío.

**M.M.:** *¿Hasta qué punto influirán conceptos físicos reales en «Blade»?*

**A.C.:** Se tienen en cuenta con bastante exactitud los efectos de la gravedad y rozamiento sobre todos los objetos del juego. En los personajes el efecto de la gravedad tiene especial relevancia ya que no sólo influye en las caídas, sino que es una pieza básica en los cálculos necesarios para su movimiento –se puede decir que los personajes luchan constantemente por mantener el equilibrio bajo la acción de la gravedad–.

**M.M.:** *¿Cuántas personas trabajan en el desarrollo de «Blade»?*

**A.C.:** El grupo ha ido en aumento desde las 4 personas que iniciamos el proyecto hasta un total de 12 que se distribuyen de la siguiente manera: 1 diseñador principal, 2 programadores, 2 artistas 3D, 1 artista 2D, 1 músico y 5 diseñadores de niveles.

**M.M.:** *¿En qué lenguaje está siendo programado «Blade»?*

**A.C.:** 90% en C++ y el 10% restante en ensamblador.



## MARCOS MARTÍNEZ

GRAFISTA, RESPONSABLE DEL DISEÑO DE PERSONAJES 3D

**MICROMANÍA:** *¿Cuánto trabajo se invierte en la creación –diseño 3D y animaciones– de cada personaje?*

**MARCOS MARTÍNEZ:** En primer lugar, se parte de bocetos a mano del alzado y perfil del personaje. A partir de ahí, se emplean 1 ó 2 días en el modelado de la malla. Una vez concluida, ésta se divide en las piezas que compondrán las articulaciones, y se definen los ángulos límite para la cinemática inversa. Este proceso dura unos 2 ó 3 días. Después, se procede al texturizado del personaje, tomando como base un dibujo a mano escaneado.
En total se gasta del orden de una semana en cada personaje

**M.M.:** *¿Cuántas horas aproximadamente puede llevar el trabajo de diseño de los personajes para el juego?*

**M. MARTÍNEZ:** El diseño en papel fue el paso previo al modelado 3D de los personajes.
Se tuvo en cuenta la forma de los personajes, el aspecto, la inteligencia, los ataques, etc., que tendrían durante el juego. Este diseño ha ido variando para ajustarse a las mejoras que ha ido teniendo la engine. En general, el diseño completo ha llevado unos 4 meses.

**M.M.:** *¿Qué software utilizas?*

**M. MARTÍNEZ:** El "3DStudio" y el "3DStudio Max" se utilizan para levantar la malla del personaje, y para ajustarle la textura.
Una vez concluido eso, se utilizan unas herramientas propias para capturar el modelo y las texturas en un formato especial. Entonces, con otro programa, se visualiza el personaje tal y como quedaría en el juego. Aquí se depuran las articulaciones y se comprueba el aspecto final. Una vez el sistema de articulaciones ha quedado perfecto, se procede a crear las plantillas de animación que utilizará ese personaje para moverse, que se realizan en "3DStudio".

**M.M.:** *¿Cuántos polígonos componen por término medio cada personaje?*

**M. MARTÍNEZ:** El número de polígonos oscila entre 450 de los enemigos más simples, hasta 1.500 para los enemigos importantes.
A esto se le suman los efectos especiales concretos que acompañan a cada personaje, como el fuego generado en tiempo real para el dragón, los efectos de agua de los enemigos submarinos, los rayos generados en tiempo real, etc...

**M.M.:** *¿Qué limitaciones existen en el diseño de los personajes –velocidad del juego, número de objetos, etc.–?*

**M. MARTÍNEZ:** Cuantos más polígonos haya, menos imágenes por segundo se obtienen.
Nos hemos impuesto un límite de 3.000 polígonos simultáneos en pantalla, aunque se pueden llegar a 5.000 para que la engine empiece a sufrir. Este número tan alto de polígonos nos ofrece la posibilidad de plasmar cualquier cosa que nos imaginemos en el juego.
Aparte de esto, el número de personajes y objetos puede ser cualquiera siempre que cumpla la restricción del número de polígonos.

**M.M.:** *¿Cuántos frames por animación se crean para cada personaje?*

**M. MARTÍNEZ:** Nuestro sistema no se basa en un número de posiciones estáticas de los personajes, sino en un sistema de articulaciones bastante complejo. Así, cada personaje tiene su cabeza, sus brazos, codos, manos, etc., que se mueven independientemente. Sin embargo, el personaje no se desarma al moverse, sino que al levantar el brazo, el pecho se estira, y cuando gira la cabeza, el cuello gira en consecuencia.
Cuanto más potente sea el hard, el movimiento del personaje será más suave, ya que hay interpolación entre las llaves de las animaciones.



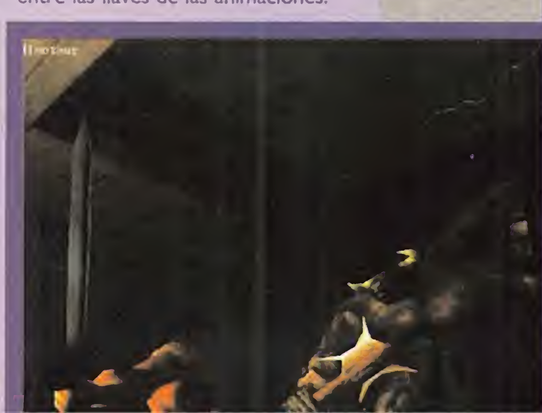
## EL ENGINE

***El corazón de «Blade» late al ritmo perfecto que le marca el engine 3D desarrollado por Ángel Cuñado para el proyecto más ambicioso de la historia del software español.***
***Tres puntos principales definen esta herramienta, que agolpa todo aquello de lo que hemos venido oyendo hablar en distintos juegos en apariencia similares, pero que ninguno ha llegado –aún– a concretar en la práctica: entorno y personajes poligonales, con sistemas de iluminación, todo en tiempo real.***
***Esto que podéis contemplar arriba a la izquierda es simplemente un pequeño ejemplo de uno de los protagonistas en una pose característica, dejando ver cómo todo en una animación, según el sistema utilizado, puede ser algo más que un simple gráfico en movimiento.***

que libertad de movimientos y desplazamientos resulta total.
El camino hasta el objetivo final pasa por recorrer siete mundos, accesibles desde un castillo en el que se encuentran unos espejos que permiten teletransportarse a cada uno de estos niveles.
Cada mundo es prácticamente un juego en sí, en el que tendremos que buscar y recoger las llaves y gemas que abren las siete puertas tras las que se encuentran los siete guardianes, que custodian celosamente el acceso al espejo final, y que nos llevará hasta la guarida del dragón.
Imaginad todo lo que cada uno de estos niveles puede dar de sí, con todo tipo de escenarios –pantanos, minas, volcanes, aldeas, abadías...– y personajes y enemigos que los pueblan.

### LA BÚSQUEDA DEL MUNDO 3D

La base de todo el desarrollo de «Blade» se encuentra en el trabajo de un joven programador, Ángel Cuñado, que hace ya más de un año comenzó a investigar sobre la posibilidad de desarrollar un engine que permitiera crear entornos poligonales 3D, por el que se movieran personajes modelados de igual manera, y con el que se pudiera alcanzar un alto nivel de fotorrealismo, todo, por supuesto, trabajando en tiempo real.
Cuando el tema comenzó a funcionar, también se inició el desarrollo del editor de niveles, mapas y, lo más complejo, realizar una previsión, a un año vista como mínimo, de cómo andarían las cosas por estas fechas, para evitar los continuos –aunque a veces, inevitables– retoques de programación en las herramientas, para agilizar lo máximo posible todo el proyecto.
Durante todo este tiempo Rebel Act Studios ha ido creciendo a velocidad de vértigo, pasando de cuatro a doce personas,





para conseguir lo que parecía inalcanzable al hablar del soft español, hace tan sólo unos meses. Que los creadores de juegos de los que todo el mundo habla, «Quake», «Unreal», «Into the Shadows»... se echen a temblar ante la que se les puede venir encima.





Y es que «Blade», según afirman en Rebel Act, va a tener tantos y tantos detalles de calidad, que no sólo parece mentira, sino que apenas podemos hacer un ligero esbozo en estas páginas de lo que será la versión final del juego.

## TECNOLOGÍA EN ACCIÓN

Es en al apartado de la tecnología donde «Blade» está causando sensación fuera de nuestras fronteras.
Si bien empieza a ser hasta cierto punto normal encontrar en un juego personajes diseñados en 3D, no lo es tanto el grado de realismo en sus animaciones, y la libertad de movimientos de que disponen los de «Blade».
La idea principal estriba en combinar animaciones predefinidas con el concepto de "cinemática inversa", consistente en que, dependiendo del entorno, y la situación, el personaje modifica sus acciones en tiempo real, bien para lanzar un objeto, asestar un golpe, etc. Aquí entra en juego otro factor, además, ya que gráficamente los personajes de «Blade» están construidos de modo que tienen articulado todo –repetimos, todo– su cuerpo, a excepción de los dedos, que se han dejado de lado para evitar excesivas complicaciones. Cuello, cabeza, brazos, antebrazos, rodillas, pies... recubiertos por una "piel" afectada en su totalidad por cualquier mínimo movimiento de cualquier parte del cuerpo del personaje. De hecho, el tema de las mutilaciones ha sido una de las preocupaciones de los chicos de Rebel Act para sus "niños".
Será factible que, durante un combate, se deje inútil un brazo, pierna, etc., de un enemigo, despedazándolo y usando sus restos como objetos arrojadizos –es un ejemplo–. Entre bromas, durante nuestra visita a Rebel Act nos comentaron que existe un personaje, el zombie, al que están pensando en dotar de "vida" en cada parte de su cuerpo, de modo que un brazo o cualquier otra parte, siga moviéndose –y atacando, si fuera el caso– cuando se le arranque,



## DAVID GURREA HERNÁNDEZ

GRAFISTA 2D

**MICROMANÍA:** *¿El diseño preliminar a mano es luego adaptado totalmente al ordenador, desde el comienzo, o existe algún proceso de escaneado y retoque digital de fondos, escenarios, etc.?*

**DAVID GURREA:** Las texturas son pintadas en papel con gouache, se introducen en el ordenador mediante escáner y, por último, se les da el aspecto definitivo con un programa de retoque fotográfico. Las texturas han de poder repetirse en cualquier superficie sin que se note ningún corte ni cambio extraño de color, y deben adaptarse al ambiente que quiera crearse en cada escenario. También se crean nuevas texturas en el ordenador a partir de las ya pintadas.

**M.M.:** *¿Hasta qué punto colaboras en el diseño 3D, tras la preparación 3D de personajes y objetos?*

**D.G.:** Mi colaboración en el diseño 3D se limita a adaptar las texturas a los distintos ambientes de los escenarios 3D, y a aconsejar la ubicación de las mismas.

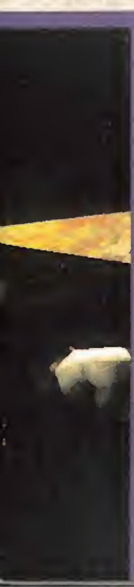
**M.M.:** *¿El diseño se adapta a las posibilidades del engine, o vais modificando la programación si queréis incluir algún detalle en concreto?*

**D.G.:** La texturización de los escenarios debe estar dirigida a conseguir un ambiente previamente determinado, por lo que va encaminada a enriquecer el fotorrealismo de los mismos. Es decir, las texturas son diseñadas para adaptarse a los escenarios, y normalmente sólo es necesario modificar la programación para conseguir efectos muy concretos, como lava, agua, etc.
Aparte de esto, la engine se ha modificado básicamente para permitir una mayor resolución en las texturas y una paleta de 16 bits.

**M.M.:** *¿Algo más sobre el diseño?*

**D.G.:** A la hora de texturizar los escenarios se utilizan en primer lugar aquellas texturas ya existentes que representan los materiales más básicos –bloques de piedras, losas, maderas etc.–, con el fin de experimentar con el ambiente que se quiere conseguir. Luego, se pintan todas aquellas texturas que serán específicas de cada nivel –sobre todo relieves y detalles que darán carácter al escenario– y se sustituyen algunas que se habían probado en un principio y que no dan el carácter o la calidad necesarias.

entrevista








## MIGUEL RUIZ

GRAFISTA, RESPONSABLE DE DISEÑO DE ESCENARIOS Y OBJETOS 3D



**MICROMANÍA:** *¿Qué variedad ofrecerá «Blade» en número y características de objetos 3D?*

**MIGUEL RUIZ:** Habrá una gran variedad en este aspecto, ya que a los objetos propios del desarrollo de cada nivel se añade un gran número de objetos de carácter decorativo que contribuyen en gran medida a la caracterización de cada escenario –todo tipo de objetos–.

**M.M.:** *¿Existirá una interacción total con los objetos 3D de los escenarios? ¿Hasta qué punto podrá llegar esa interacción?*

M.R.: Se busca una interacción total y realista, teniendo en cuenta incluso aspectos como el peso y tamaño de cada objeto y la fuerza del personaje que lo manipula.

**M.M.:** *¿Cuál es el proceso seguido a la hora de diseñar los objetos 3D? ¿Se parte de lo que un personaje vaya a hacer con él en concreto, o se puede usar de diferentes maneras?*

**M.R.:** Hay un cierto número de objetos que tienen una utilidad específica, pero, aparte de esto, se pueden usar de diversas maneras. Por ejemplo, si un personaje se queda sin armas puede usar otros objetos pegando con ellos o arrojándolos.

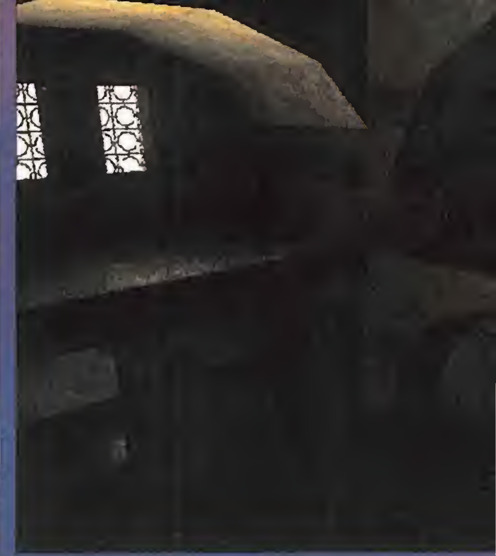
**M.M.:** *¿Qué número de objetos 3D aproximado habrá en «Blade»?*

**M.R.:** Una cantidad abrumadora, eso es seguro.

**M.M.:** *¿Algo más que comentar sobre el desarrollo?*

**M.R.:** La creación de cada objeto sigue en principio un proceso similar al de creación de personajes, llevando más tiempo la texturización que el diseño de la malla en sí. También cabe mencionar el hecho de que cada objeto tendrá una serie de propiedades asociadas que influirán en la interacción con cada uno de los personajes.





hasta que el enemigo quede reducido a pedazos –literalmente–.

### LUZ Y VIDA

Se podría hablar de «Blade» diciendo que será un juego que rebose vida. Las múltiples acciones de los distintos personajes, incluyendo los cuatro protagonistas –una amazona, un bárbaro, un guerrero y un enano–, se ven influenciados determinantemente por el entorno. Saltar, correr, deslizarse, nadar, trepar... hasta volar, según el caso. Pero, además, cada uno tiene sus propias características, que le permitirán llevar o no determinados objetos y armaduras, efectuar –o no– ciertas acciones, levantar peso hasta distintos niveles de resistencia, manejar ciertos tipos de armas según las particulares habilidades de cada uno, etc.

Los distintos tipos de armas –arrojadizas o para combate cuerpo a cuerpo– llegan al increíble número de treinta (30), sin contar con la posibilidad de que cada objeto –como ya se ha mencionado– potencialmente pueda ser considerado como arrojadizo. Espadas, mazas, hachas, arcos, ballestas, puños... todo se une a la resistencia específica de los enemigos, y de los propios protagonistas, y la posibilidad de efectuar golpes especiales, como si del más puro arcade de lucha se tratara.

Y, como colofón, el realismo del entorno. La posibilidad de jugar a «Blade» encontrando siempre los mismos enemigos en las mismas localizaciones, o haciendo que cada vez varíe el juego al repartir aleatoriamente por el descomunal mapeado a cada personaje y objeto –siempre con unas

### RETRATO DE FAMILIA

*Un cierto punto de locura, mucho sentido del humor y talento a raudales es lo que destila esta imagen, en la que los responsables de «Blade», Rebel Act Studio –ellos, los únicos culpables de que, en este instante, se hable del soft español literalmente en todo el mundo–, se han juntado con sus criaturas, posando de esta guisa para que, a partir de ahora, se les reconozca todo el mérito que posee el enfrentarse a un reto como este increíble proyecto. ¡Ah!, y los comentarios son suyos, no penséis que somos capaces de bromear con gente tan seria como ésta.*

*1.- Ángel Cuñado: Programador y responsable de este meollo. Salió en la foto porque no pudo escapar.*
*2.- Aurelio Fernández: Currante en los mapas. Quizá consiga algún día que funcione su ordenador...*
*3.- Carlos García: 2º Programador de a bordo. Se caracteriza porque sus programas SÍ dan mensajes cuando fallan.*
*4.- Adolfo Dalda: Diseño de mapas. Algún día volverá a pasar por la oficina...*
*5.- Miguel Sanz Salazar: Otro que hace mapas. Fue el primero que hizo uno decente.*
*6.- Xavier Carrillo: Pues todavía no lo sé seguro, pero creo que va a programar las I-glasses.*
*7.- Miguel Ruiz: De Granada; chico para todo: mapas, objetos 3D...*
*8.- David Gurrea: Dibujante 2D.*
*9.- Bárbaro: De profesión, Mataminotauros. No se lleva bien con el 15 y sí con el 13. Su héroe es Mr. Spock.*
*10.- Javier Cortijo: Ideólogo y conocedor de Tolkien. Siempre trae todo bien documentado –pero el espectro no coló...–.*
*11.- Javier Manrique: No sé, un día pasó por aquí...*
*12.- Marcos Martínez. El responsable de esta enloquecida lista.*
*13.- Amazona: ¡¡¡Tía buena!!!...¡¡¡Maciza!!!*
*14.- Fernando del Ama: Diseño de Mapas y jugador de baloncesto de la NBA –¡qué más quisiera él...!–*
*15.- Minotauro: Buen chico, pero hay que tener cuidado cuando se enfada. Siempre tenemos a mano un poco de alfalfa...*
*16.- Se coló...*

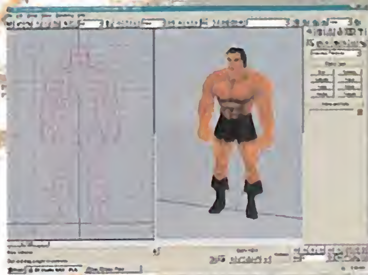







limitaciones, eso por supuesto–.
La interacción con este entorno es casi total, ya que a la multiplicidad de objetos diseminados en el juego, se añadirán trampas, habitaciones secretas y la opción de que todo se modifique en tiempo real, según los objetos portados y la situación que queramos forzar –balancear lámparas, lo que cambiaría totalmente la iluminación, por ejemplo–.
El realismo es total hasta el punto de que «Blade» tendrá soporte de periféricos virtuales (I-glasses) en los que apreciaremos en toda su plenitud los múltiples detalles que se incluirán, como el giro de cuello de un personaje –el propio, o uno ajeno– al escrutar una zona concreta del entorno, antes de entrar en acción.
¿Tendrá algún defecto el juego en cuestión?
Pues alguno tendrá, eso suponemos, pero por ahora es difícil decirlo.
Ni siquiera podemos poner dudas sobre la belleza gráfica, ya que las resoluciones pasan desde la sencilla VGA en paleta de 8 bits, hasta SVGA (640x480) en miles de colores –16 bits–, y posiblemente se desarrollen versiones que mejoren los resultados finales, gracias al uso de tarjetas aceleradoras y tecnología MMX. Todo, convierte a «Blade» en el proyecto a seguir. El juego que maravillará al mundo y por el cual «Quake», «Unreal», «Jedi Knight» y otros, han empezado a ver muy negro su futuro.

F.D.L.











## LA CREACIÓN, PASO A PASO

***Aunque todo parece ya archiconocido, la verdad es que el diseño y creación de los personajes –y, en general, de todos los modelos tridimensionales que aparecen en el juego– posee un punto de originalidad que no se de en otros títulos.***
***Partiendo de una base sobre papel, se prepara un esquema casi definitivo en 2D –color y diseño de texturas– antes de pasar a la malla poligonal sobre "3DS Max". Y es que el proceso de escaneado de las imágenes planas, juega un papel fundamental en el diseño final, sobre todo en lo referente a texturas y color.***
***Del papel al escaner, de aquí al ordenador; se combina todo con la malla base, y por fin se retoca y depura el diseño para, posteriormente, pasar al proceso de animación del personaje en cuestión.***
***Y todos los pasos seguidos, así como el resultado final –aproximativo, claro, ya que sobre el papel es difícil apreciar la calidad de una animación– es lo que aquí podéis contemplar. Con razón se dice que esto de los juegos sigue siendo un arte para algunas compañías.***



## FERNANDO DEL AMA

DISEÑO DE ESCENARIOS Y NIVELES

**MICROMANÍA:** *¿Qué es lo primero que se tiene en cuenta al preparar el diseño de un escenario?*

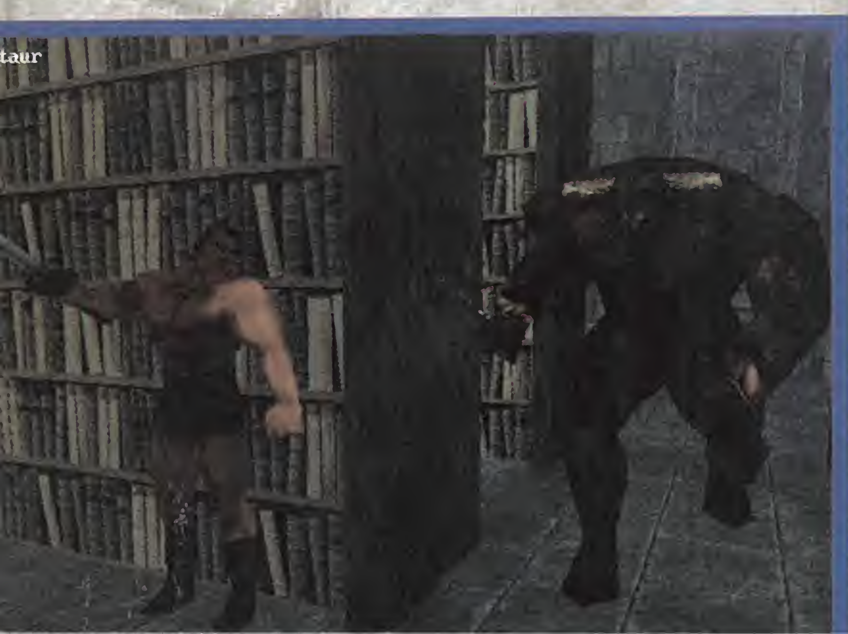
**FERNANDO DEL AMA:** Lo primero es decidir qué va a ser ese escenario –un castillo, unas mazmorras, el interior de un volcán...–. Después viene la agotadora labor de la texturización, con la que se logra una ambientación coherente con el estilo de «Blade».
La invención de los espacios y la iluminación constituyen la parte más creativa y agradecida de la tarea.

**M.M.:** *¿Qué limitaciones pueden existir al diseñar algún escenario?*

**F.A.:** No existen prácticamente limitaciones, salvo las que nosotros mismos nos imponemos. Todo lo imaginable se puede plasmar en la pantalla con relativa facilidad. Las únicas trabas a nuestra creatividad son las impuestas por la manera de jugar que se quiere conseguir y por la propia historia diseñada.

**M.M.:** *¿Se incluirán localizaciones secretas en todos los escenarios, o sólo cuando influya en el desarrollo de la historia y el objetivo final?*

**F.A.:** Por supuesto que habrá habitaciones secretas, pasadizos ocultos, trampas y todas las sorpresas que se vayan ocurriendo al desarrollar la historia. Incluso, a veces, cambiaremos la historia para adaptarla a las ideas maquiavélicas que nos surjan mientras diseñamos el escenario.







preview

# DUNG KEE

## SE ALQUILA MAZMORRA

**BULLFROG**
En preparación
**PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN**
**JDR**

OCASIÓN ÚNICA. Se alquila mazmorra en lamentable estado de conservación. Totalmente oscura y tenebrosa, sucia, lúgubre, y repleta de monstruos repulsivos incluidos también en el precio. Sitio de vacaciones perfecto tanto para roleros avezados como jugones pusilánimes, novatos en gestión de lugares similares, y curiosos en general. Llamar a cualquier hora a Bullfrog, y preguntar por Peter Molyneux. Precio muy razonable. Urge.







# EON PER

Este es el anuncio que Bullfrog podría publicar en cualquier periódico para anunciar «Dungeon Keeper». Es seguro que las contestaciones al mismo les abrumarían, y en breves minutos tendrían una lista de espera considerable para probarlo. Porque, después de haber jugado como héroe a tantos JDR, ¿a quién no le apetece ver ese apasionante mundo desde el lado contrario? Porque en Bullfrog, la misma esencia de la originalidad, nos ofrecen precisamente eso: convertirnos por unas horas –o el tiempo que queramos– en el promotor, organizador, y guardián de nuestra propia mazmorra. El amo del calabozo, vamos.

## LO BUENO DE SER EL MALO

Y es que después de tantos juegos que nos convierten en héroes, salvadores de la Tierra, rescatadores de princesas, y demás situaciones habituales en el mundo lúdico informático, nuestro lado malvado se resiente y pierde práctica. Eso no puede ser, no se puede hacer siempre el bien. Además, ser malo es mucho más divertido, a la par que menos habitual. En Bullfrog lo saben, y están dispuestos a darnos ese gusto.

¡Y menudo gusto! Una mazmorra para nosotros solos, confeccionada por nosotros y repleta de monstruitos esperando nuestras órdenes, y con un inmenso tesoro escondido en lo más profundo de sus estancias más ocultas. Criaturas, riquezas mil, y un ilimitado poder mágico; todo ello depositado en nuestras manos en «Dungeon Keeper». Pero ni los malos podemos tener una vida feliz, porque siempre hay gentuza por ahí de los que se llaman a sí mismo héroes; pero que no son otra cosa que envidiosos que ansían venir a mi calabozo y robarme las riquezas y el poder que trabajo me ha costado. Pero no importa. Les tengo preparado un buen recibimiento. Entrar les va a resultar fácil; pero salir..., sólo con los pies por delante.

Esto es en esencia «Dungeon Keeper»: la posibilidad de hacer pasar a un grupo de héroes los malos ratos que hemos sufrido en otros JDR.

Con el añadido de poder controlar por completo el calabozo del que somos dueños, colocando trampas y distribuyendo legiones de criaturas de todo tipo para su defensa. Eso sin olvidar la construcción de muros, puertas secretas, pasadizos, cocinas y cámaras de tortura; mientras no perdemos de vista a nuestros inhumanos soldados, siempre dispuestos a desobedecer y rebelarse.

## EN UN SÓLO JUEGO

«Dungeon Keeper» será un juego que aunará lucha en primera persona, estrategia, arcade isométrico 3D, acción en tiempo real, y sobre todo, rol. Pero además, será un maravilloso compendio de gráficos, jugabilidad y













adicción; el juego que Peter Molyneux siempre quiso hacer, en sus propias palabras. Y es que un juego no debe limitarse a un sólo género, sino que debe abarcar el mayor número de cualidades de géneros posibles. Sólo así se consiguen las experiencias lúdicas más gratificantes.

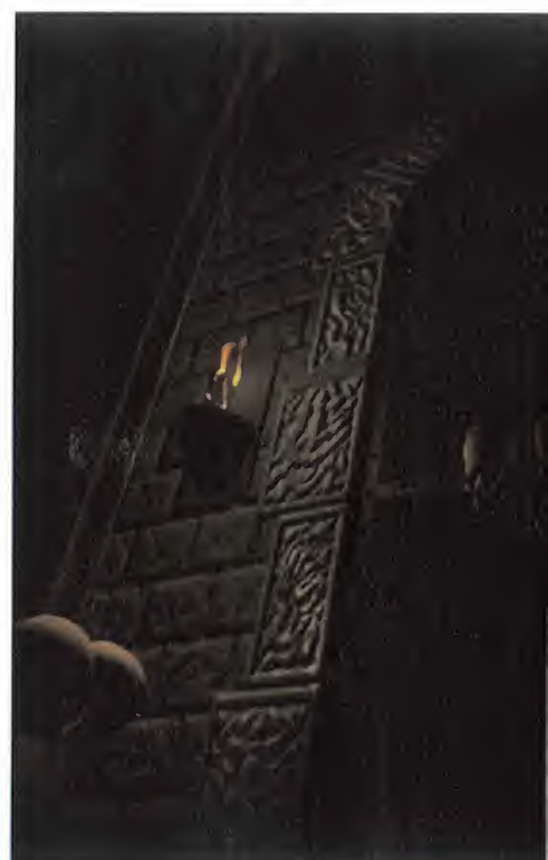
No sería equivocado decir que estamos frente a un simulador de calabozo, aunque no exista este género, pero no se pueden expresar de otra forma todas las posibilidades que «Dungeon Keeper» nos ofrecerá. Los calabozos se diseñarán en 3D real, aunque también habrá una vista isométrica, mediante el engine exclusivo de Bullfrog que ofrece una libertad de movimientos insospechada, con rotaciones de 360 grados. Esto permitirá que la acción se visione desde multitud de puntos de vista en cualquiera de las dos perspectivas –3D o isométrica–, pudiendo incluso meternos en el cuerpo de cualquiera de los monstruos que pueblan el calabozo. Y luchar en primera persona como uno más contra los osados héroes.

Pero no queda ahí la cosa, porque además de diseñar y gestionar el calabozo a nuestro gusto, como antes mencionábamos, también tendremos que prestar atención a nuestro poder personal, que podremos manifestar a través de 20 hechizos que deberemos investigar y aprender para poder usarlos. Ese poder que se nos otorgará aumentará con las almas de los aventureros que matemos, pero disminuirá cuando nuestras criaturas pierdan la vida. El objetivo está realmente claro.

## COMBINACIÓN DE FACTORES

Bullfrog tiene una habilidad especial para presentarnos sus geniales ideas recubiertas de una capa técnica que las hace posibles, creíbles y, sobre todo, divertidas. «Dungeon Keeper» no será una excepción.











El uso de la inteligencia artificial redundará en el comportamiento no sólo de los héroes, sino también de nuestros monstruos, dotados de pautas propias que les motivarán a organizarse de una forma u otra dentro de las mazmorras. Sus particulares personalidades harán que escojan los mejores lugares donde vivir, redecorándolos a su gusto. Como todos los seres estarán dotados de emociones, harán lo posible por sobrevivir, cazando otras criaturas para comer, y atacando a cualquier intruso –incluso monstruos– que entre en sus dominios. Como Dungeon Keeper, deberemos usar nuestra influencia sobre ellas para servir a nuestros propósitos y sin que se desmandanden.

Con todo esto se vislumbra la amplitud de posibilidades que el juego nos ofrecerá. Será tremendamente amplia, contando además con escenarios multijugador por red –para hasta ocho jugadores– en los que cuatro Dungeon Keepers luchan por el control de una misma mazmorra, un Keeper se defiende contra siete héroes invasores, o ocho héroes compiten entre sí. Múltiples puntos de vista para un mismo juego. Y para crear el ambiente tétrico y genuino a pura mazmorra que el juego necesitará, en Bullfrog están echando el resto con la creación de decorados poligonales con mapeado de texturas visibles en primera persona o isométricamente. Para completar el aspecto gráfico nos prometen increíbles efectos especiales de explosiones, rupturas y temblores; con un magistral tratamiento de luz con efectos de sombras, brillos y fluctuaciones en tiempo real. Efectos de sonido realistas y una música lúgubre pondrán la guinda.

Parece que por fin está en camino lo que podría ser la próxima obra maestra de Bullfrog, y uno de los mejores juegos de la Historia. ¿O es que alguien lo duda?

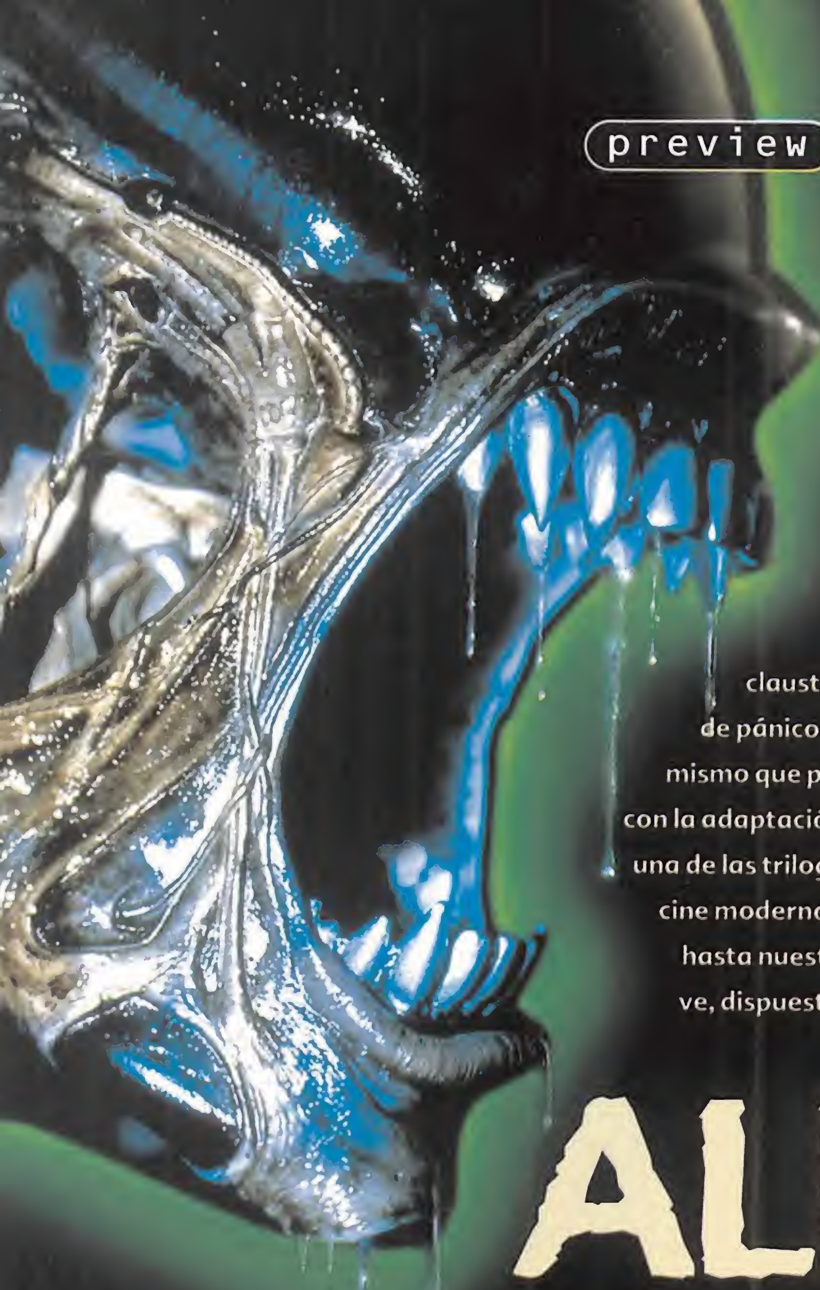
*C.S.G.*



## AL HABLA CON... PETER MOLYNEUX,

### PRESIDENTE, FUNDADOR DE BULLFROG Y DIRECTOR DE DESARROLLO DE «DUNGEON KEEPER»

*"EL ACTO DE CREAR ES IMPREDECIBLE"*



preview

En el espacio nadie podrá oír tus gritos..., una frase que encerraba toda la esencia del argumento de un espectacular film. Pocas películas como «Alien» han sabido retratar de modo tan perfecto la angustia, la claustrofobia, los sentimientos de pánico y terror. Exactamente lo mismo que pretende conseguir Probe con la adaptación oficial a videojuego de una de las trilogías más importantes del cine moderno. «Alien Trilogy» llegará hasta nuestros ordenadores en breve, dispuesto a devorar todo cuanto encuentre a su paso.







# ALIEN TRILOGY

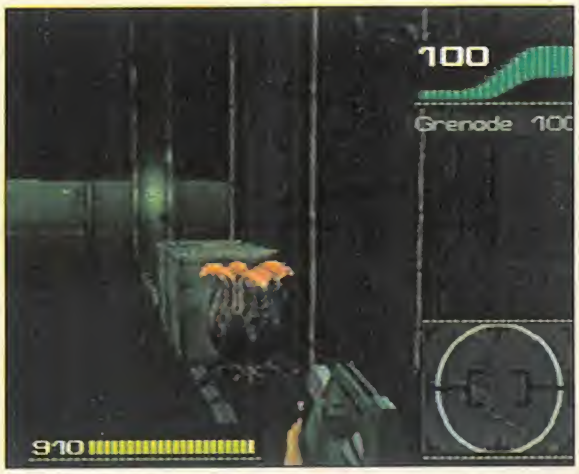
## LA AMENAZA EXTERIOR

**PROBE/ACCLAIM**
En preparación: **PC CD-ROM, SEGA SATURN ARCADE**

No es, esto es cierto y hay que hacer mención a ello, sin embargo, «Alien Trilogy» un juego que sea completamente nuevo. Hace pocos meses la versión original de PlayStation se ponía a la venta en nuestro país, y a las pocas semanas ya llegaban las primeras cifras de venta –aquí, y en toda Europa– que lo alzaba a los primeros puestos del ranking implacable del mercado y las preferencias de los usuarios en sus compras.
Con estos antecedentes, podemos pensar que «Alien Trilogy» tendrá una carrera, más o menos, similar en formato compatible. Pero, antes de nada, veamos el porqué de esta posibilidad.

### EL GÉNERO

«Alien Trilogy» es un claro deudor de «Doom» y todas sus –mejores o peores– copias. No tanto por su diseño ni desarrollo técnico, pero indudablemente sí por su apariencia.
Probe está realizando un juego claramente clasificable entre los arcades 3D de perspectiva subjetiva, uniéndose a la legión de títulos actualmente disponibles, o en desarrollo, a la cabeza de los que se sitúa el inefable «Quake».
Tampoco se puede afirmar que «Alien Trilogy» vaya a ser el primer título influenciado por el desarrollo del nuevo programa de id, ya que, en la práctica, podría decirse que tiene más inspiración en programas más antiguos que en la nueva serie de mundos poligonales que están llegando. Estructurado y diseñado como un shoot'em up 3D poligonal, los personajes que aparecen en el juego serán sprites 2D para cuyas animaciones, eso sí, se han tomado referencias de motion capture. Estos sprites se mueven por un entorno 3D real, diseñados en base a mallas de polígonos, lo que lo diferencia claramente de la escuela «Doom», aunque en definitiva este es su referente más inmediato.
Tampoco se puede afirmar que el trabajo de Probe sea un arcade puro, ya que, pese a ser éste su aspecto de mayor peso, y no siendo tampoco definitivos los posibles ingredientes que otros géneros, como aventura, rol, etc., sí podemos comentar que «Alien Trilogy» no será un juego 3D al uso.






## PERFECTA AMBIENTACIÓN

Lo que ha de definir totalmente al más reciente proyecto en desarrollo de Probe es algo que, a simple vista, pasa muchas veces inadvertido en los contactos con un nuevo título: la ambientación.
La creación de una determinada atmósfera, es un aspecto de desarrollo tan sutil y preciso que, muchas veces, sin darnos cuenta, pensamos que hay algo que falla en un juego, y nunca sabemos decir a ciencia cierta de qué se trata. O bien, puede que un determinado programa nos encante, sin que sea especialmente original, ni sea la bomba tecnológica, y decimos que es todo un señor juego. ¿Cuál es la clave en ambos casos? La ambientación.
La atmósfera de un juego es un punto determinante de la calidad final del producto. Y aquí influyen multitud de factores: gráficos, música, desarrollo de la acción, efectos sonoros... incluso, porqué no, secuencias cinemáticas.
Y eso será, según todo apunta, el factor clave del –posible– éxito de «Alien Trilogy». Hasta ahora sólo se ha podido tener acceso a una versión muy primitiva del juego, únicamente en 256 colores y resolución VGA 320x200 –las características finales abarcarán 320x240 y paleta de 16 bits–,

## LÍNEA DIRECTA CON... PROBE SOFTWARE, EQUIPO DE PROGRAMACIÓN RESPONSABLE DE «ALIEN TRILOGY»

**MICROMANÍA:** *Según nuestras noticias, la versión PC de «Alien Trilogy» –al igual que la de PlayStation– será una combinación de spites 2D y un entorno poligonal 3D.*

**PROBE:** Cierto. Debido a los buenos resultados obtenidos con los sprites en la versión PlayStation, y la mejora de que ahora disponemos en velocidad y memoria, hemos decidido mantener este sistema. El engine permite manejar ahora mismo cerca de dos mil polígonos por cada frame sin demasiados problemas, y si añadiéramos más, para los personajes, los resultados podrían empeorar, algo a lo que no estamos dispuestos con un juego basado en una licencia tan importante como es «Alien».

**M.M.:** *Pero, ¿no pensáis que, con otros títulos en desarrollo poligonales, como «Quake» o «Jedi Knight», esto podría ser algo arriesgado?*

**PROBE:** No. El engine fue diseñado específicamente con el tema «Alien» en mente, y más que una tecnología que pudiera realizar muy diversas tareas, nos quisimos centrar en dos puntos: variedad en puzzles y enemigos, y recrear fielmente la atmósfera de las películas.
El desarrollo del engine comenzó hace más de dos años, y posiblemente fuera el único, en ese momento, que no estaba directamente inspirado en el usado para juegos como «Doom» o «Hexen». Además, el partir de cero nos ha proporcionado una valiosa experiencia que podremos aplicar en mejoras para nuevos títulos.

**M.M.:** *¿Cuáles son los aspectos más importantes de este engine?*

**PROBE:** Todos los niveles del juego, objetos, puertas, etc., han sido diseñados sobre estaciones SG y después adaptadas al formato específico del engine. Pero más que esto, yo destacaría el editor que hemos creado para el diseño de los niveles del juego.
El editor permite a los grafistas trabajar con una libertad total en el diseño, manipulando objetos, construyendo puzzles de muy variada complejidad, incluyendo multitud de interruptores, enemigos, etc., y moverse en cualquier dirección. Pero, sobre todo, resultan destacables los estupendos efectos de luz que estamos consiguiendo.

**M.M.:** *¿Es muy difícil adaptar un juego como éste de la versión original de PlayStation?*

**PROBE:** Ahora mismo tenemos una versión idéntica a la de PlayStation funcionando en PC. Realmente, la dificultad no ha sido tal, ya que teníamos muy claro que con posterioridad a PlayStation, aparecería una versión PC. Lo más complicado fue ajustarse a las diferentes capacidades gráficas de cada máquina, sobre todo en PC, donde hay que tener en cuenta muchas variaciones según el hardware disponible.

**M.M.:** *¿Qué problemas hay al programar un juego 3D sobre un soporte como el PC?*

**PROBE:** Bueno, como ya hemos mencionado, todo depende del hardware sobre el que vaya a funcionar el juego.
Las consolas poseen un montón de procesadores RISC muy veloces en proceso de datos y gráficos, mientras que en el PC se debe depurar y optimizar muchísimo más el código.
De un tiempo a esta parte, muchos fabricantes de hardware están empezando a desarrollar tarjetas gráficas y aceleradoras que son diseñadas con el proceso de polígonos en mente, pero aún son caras y, además, no se ha definido por completo ningún estándar, así que cada una trabaja de un modo radicalmente distinto a otra. Windows 95 podría ser una solución, pero el tema está aún en pañales debido a las muy distintas configuraciones hardware, y



siguen existiendo problemas potenciales según se use DOS o Windows.

**M.M.:** *¿Tendrá el juego opción multijugador en distintas variantes –red, modem, etc.–?*

**PROBE:** Una de las grandes críticas que se le hicieron a la versión PlayStation de «Alien Trilogy» fue la ausencia de una opción de este tipo, ya que el juego se prestaba a ello por su diseño y desarrollo, así que hemos decidido subsanar el error incluyéndolo ahora en la versión PC. Además, no nos limitaremos a que dos o más jugadores puedan participar simultáneamente en los niveles originales del juego, sino que estamos diseñando varios nuevos, con mapeados distintos para juego en red.

**M.M.:** *¿Qué resoluciones y modos gráficos incluirá el juego?*

**PROBE:** Existen tantas posibilidades que resulta casi imposible abarcarlas todas. Pero tened en cuenta que, para nosotros, lo más importante es la velocidad de la acción y la jugabilidad, aunque también queremos utilizar el apoyo VESA. Así que en «Alien Trilogy» tendremos soporte de 8 y 16 bits, en 320x240. Esto es bastante más que lo que ofrecía la versión original, pero sin afectar la velocidad, como suele ocurrir con los juegos poligonales diseñados en alta resolución.
Hay que tener en cuenta, para la velocidad, las distintas configuraciones hardware, con lo que nos encontraremos con diferentes tasas de fps para cada máquina, pero los requisitos mínimos de un DX2 podrían obtener una calidad comparable al original de PlayStation. De todos modos, esto está aún en desarrollo y puede variar mucho.

**M.M.:** *¿Incluirá un editor de niveles o similar?*

**PROBE:** Esto aún no está decidido. Debido a la complejidad de la mayoría de los niveles y la cantidad de datos que se tienen en cuenta, existe el peligro de que la tarea acabe resultando demasiado complicada para el jugador, o muy restrictiva en las opciones disponibles, pero es algo en lo que hemos pensado.

**M.M.:** *A corto plazo, ¿existe algún nuevo juego en 3D en perspectiva, que aporte mejoras a lo que es el concepto de «Alien Trilogy»?*

**PROBE:** Con la experiencia acumulada con este proyecto, y viendo la línea que está siguiendo el mercado, estamos trabajando en el desarrollo de lo que creemos que pueden ser, potencialmente, los engines 3D más potentes desarrollados jamás. Permitirán una interacción total con el entorno de juego, como hasta ahora jamás se ha hecho, y muy probablemente soportarán la presencia de modelos poligonales 3D cuyas animaciones se basen íntegramente en técnicas de motion capture.
Los resultados los veremos dentro de no mucho tiempo, con algunos juegos 3D realmente increíbles.
Estad muy atentos a los nuevos títulos de Probe Software.



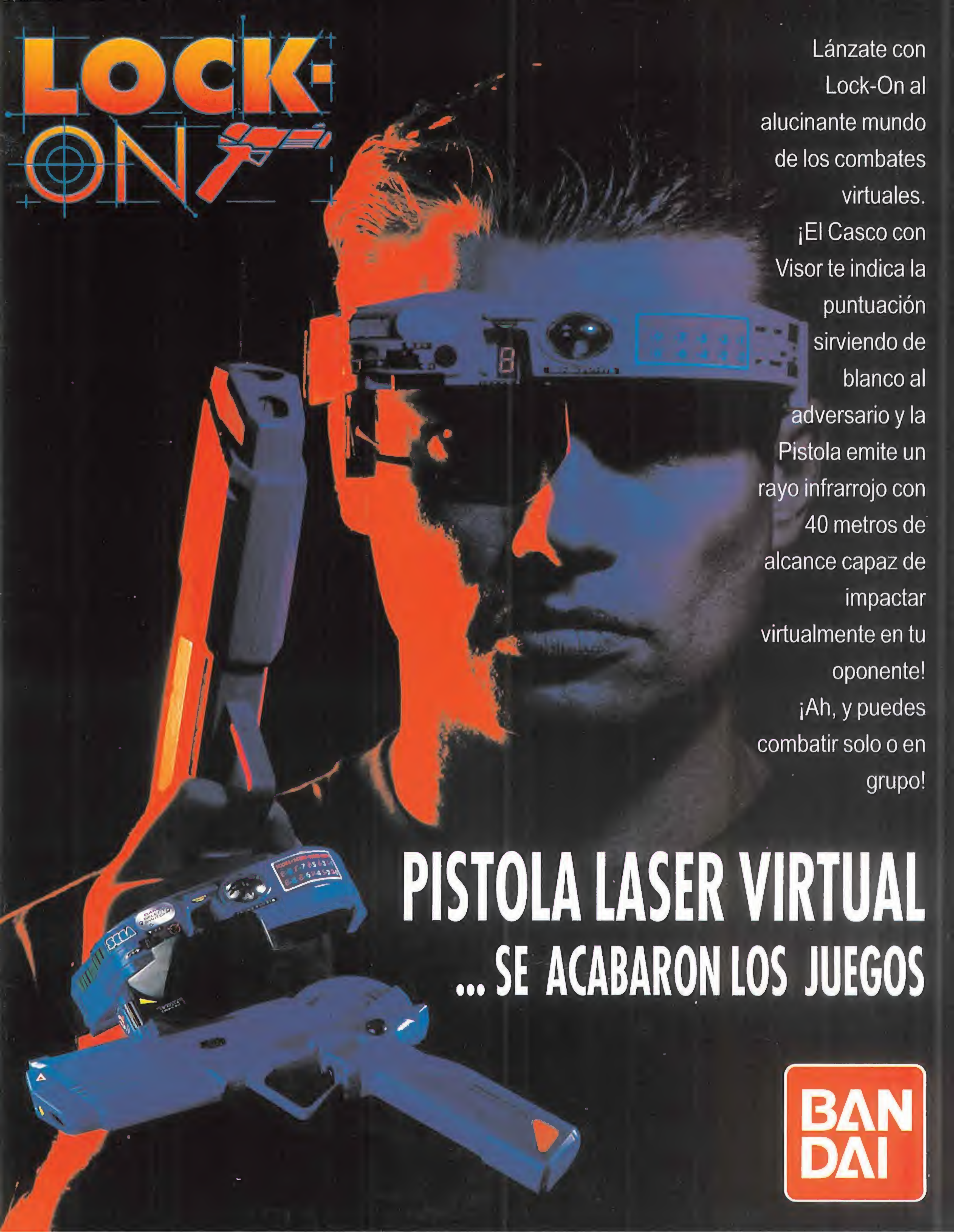
y aún así, con todas las lagunas técnicas que podían detectarse, ya nos quedó claro que estábamos ante un título de extraordinaria ambientación, siguiendo un línea precisa y clara que era la definida por las películas de la trilogía de «Alien». La angustia, la claustrofobia, una tensión que se puede cortar con un cuchillo... Esa es la clave de «Alien Trilogy».
Un juego que dará mucho que hablar... y que gritar.

**F.D.L.**








LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

# MAGIC
# THE GATHERING




**MICROPROSE**
En preparación:
**PC CD-ROM (WIN95)**
**ESTRATEGIA**

EL PRIVILEGIO DE LLEVAR A LA PANTALLA DEL ORDENADOR EL JUEGO DE CARTAS «MAGIC: THE GATHERING», QUE CUENTA CON MILES DE SEGUIDORES EN TODO EL MUNDO, SÓLO PODÍA SER PARA UNA COMPAÑÍA PUNTERA EN EL CAMPO DE LA ESTRATEGIA. EVIDENTEMENTE, MICROPROSE HA SIDO LA ELEGIDA, Y EL EQUIPO DE SID MEIER EL DESIGNADO PARA SU REALIZACIÓN. DESPUÉS DE MÁS DE UN AÑO DE ESPERA, PARECE QUE TAN AMBICIOSO Y ESPERADO PROYECTO VA A VER LA LUZ.



Estamos hablando aún de una versión preliminar del programa en inglés –como las pantallas que ilustran el artículo–, pero ya se vislumbra el enorme trabajo que «Magic: The Gathering» tiene tras de sí. A pesar de lo sólida que parece, todavía queda trabajo por hacer, bastante del cual corresponde a las labores de traducción a nuestro idioma, puesto que el texto es abundante, además de elemento clave del juego. También se están realizando mejoras en el interface, pues al final ha sido Windows 95 la plataforma escogida para hacerlo funcionar, y CD-ROM el formato exclusivo de publicación. Si ha sido un acierto o no todavía es pronto para decirlo, pero a priori lo que hemos jugado nos ha agradado bastante y promete mucho de cara a lo que pueda ser la versión definitiva.

## ¿CÓMO LO HAN HECHO?

Es lo que muchos de vosotros –como también nos pasó a nosotros– os estaréis preguntando, ¿cómo han plasmado un juego de cartas de la talla de «Magic» con todas sus peculiaridades y mecánica de juego, al ordenador? Y sobre todo, ¿cómo han hecho para crear el ambiente único que se crea en una partida de «Magic»? Esta última pregunta todavía es un poco prematura, a tenor de la versión incompleta que hemos tenido ocasión de probar, pero hemos sacado un par de cosas en claro. La primera, que las cartas son totalmente genuinas, pues se han respetado los dibujos originales de las mismas, plasmándose fielmente, y con un destacado nivel de detalle. Y la segunda, un seguimiento riguroso de las reglas de la Cuarta Edición –actualmente en vigor– de «Magic», cuya adopción es total por parte del ordenador, optimizado hasta las últimas consecuencias mediante el







empleo de Inteligencia Artificial. Se intentará que sea lo más parecido posible a jugar contra otra persona dotando a los personajes que se nos enfrentarán en el juego de personalidad propia, para paliar la más que probable ausencia de facilidades multijugador.
Respecto a la forma de plasmar el juego de mesa en versión informática, se ha hecho de la forma más óbvia. El juego nos propone un recorrido turístico por el mundo fantástico de Shandalar –diseñado por el mismísimo Sid Meier–, con la misión de desentrañar sus secretos y aumentar nuestro poder, o lo que es lo mismo, nuestro montón de cartas. En nuestro paseo por Shandalar –donde encontraremos pueblos y posadas, mazmorras y castillos, cuevas y templos– tendremos que enfrentarnos con multitud de personajes –caballeros, magos, druidas, dragones, y otras criaturas fantásticas– que exigirán toda nuestra habilidad con las cartas de «Magic». Las cartas, como ocurre en el juego original, son el núcleo de todo, nuestra herramienta de trabajo y nuestro objetivo, y alrededor de ellas se ha construido la aventura estratégica que será «Magic: The Gathering».

## ESTRATEGIA, ¿Y ROL?

Estamos hablando mucho de «Magic: The Gathering» como un juego de estrategia, pero también es cierto que habrá ciertos toques de rol en él, al ponerse en juego distintos personajes con unas determinadas cualidades, y haber combates mágicos con una serie de hechizos. Pero el juego va a ser eminentemente estratégico.



Y su meollo, como ya hemos dicho, serán las cartas. Aunque no sea rigurosamente el primer juego de ordenador que usa las cartas como arma de lucha –en «Chaos Overlords» ya se produce una primera aproximación a esta idea–, pero sí es el más genuino y el que más partido le saca. También será el más abierto, porque a la totalidad de cartas de la Cuarta Edición ya publicadas en papel que incluirá el juego –que se cuentan por cientos, más otras 28 inéditas– se añadirán nuevas entregas que Microprose tiene pensado publicar a modo de discos de escenarios. Incluso sin este añadido, las posibilidades de «Magic» son equiparables a las de su homólogo de mesa: o lo que es lo mismo, infinitas. Las mismas que las posibilidades de combinación de esas cartas para realizar estrategias con ellas de cara al combate, que el juego realiza con las reglas de la vigente Cuarta Edición del juego.
Todos los juegos necesitan una buena ambientación, pero éste más que ninguno, y es precisamente lo que se tratará de conseguir. Para ello, se está realizando una programación gráfica en SVGA adecuándola a distintas resoluciones y profundidades de color empleando los diseños y bocetos originales de los artistas que crearon las cartas. Wizards of the Coast –creadores de «Magic»– han puesto todo el material a disposición de Microprose, que lo está pasando a formato digital, ha puesto el toque sonoro, y el interfaz de Windows 95 orquestando todo el conjunto.
Con tantos nombres propios importantes tras de sí, pocas dudas quedan sobre la edición informática de «Magic: The Gathering». Nosotros así lo pensamos, y de hecho así lo esperamos; son muchas las personas en todo el mundo que lo están esperando. Microprose no puede defraudar a tanta gente.

*C.S.G.*

## EL ÉXITO DE UNA MODA

***«Magic: The Gathering» es un juego de cartas creado por Wizards of the Coast –y más concretamente por Richard Garfield– en Agosto de 1.993, que ni por un momento imaginaron que estaban creando una sensación mundial. Su obra, que en la actualidad se juega en prácticamente todo el mundo, en el que se han vendido un total de más de mil millones de cartas traducidas a seis idiomas, ha creado una moda sin precedentes que se encuentra en pleno apogeo y que ha puesto de actualidad los juegos de cartas temáticas.***
***La mecánica del juego es sencilla: dos jugadores enfrentan sus cartas, que representan poderes y personajes mágicos dotados de características específicas, en un combate simulado según unas reglas. Dicho combate puede tomar infinitos derroteros según las cartas –y la habilidad– de los jugadores, finalizando tal lucha fantástica con un buen número de cartas cambiando de dueño. Si no somos buenos jugadores siempre podemos comprar más cartas para poder seguir jugando. El interés del juego se mantiene, pues aumenta día a día el número de jugadores, hay cartas tremendamente raras que todo jugador ansía, y a su vez la compañía publica nuevas cartas que llegan a todos los lugares del mundo donde se practica el juego.***
***La versión informática que Microprose se nos ofrece ahora pretende descubrir una nueva vertiente para el juego: de manera individual en nuestras casas; más económico, pero menos divertido. Y para ello cuenta con todo el apoyo de Wizards of the Coast, lo que se traducirá en una ambientación genuina que atraerá a los fanáticos de «Magic», y a los amantes de los buenos juegos de estrategia en general. Y, llevando esta pasión hasta las últimas consecuencias, están preparando hasta un salvapantallas para Windows 95 que nos acercará a la magia de «Magic» hasta cuando no estemos jugando con él.***



# DEADLOCK

ACCOLADE
En preparación: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

ACCOLADE HA DECIDIDO METERSE DE LLENO EN EL ESTIMULANTE MUNDO DE LA ESTRATEGIA, Y YA TIENE CASI PREPARADO UN NUEVO TÍTULO CON EL QUE PONERSE A LA CABEZA DE ESTE GÉNERO QUE CUENTA AHORA MISMO CON TANTOS ADEPTOS. «DEADLOCK» ES EL NOMBRE DE ESTA NUEVA EPOPEYA COLONIAL EN LA QUE SIETE RAZAS LUCHARÁN POR EL CONTROL DEL TERRITORIO.

preview

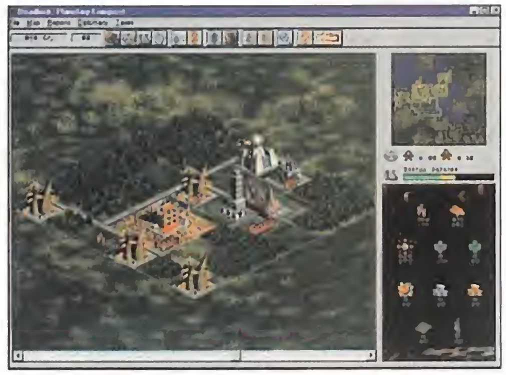
## LA EMOCIÓN DE LA CONQUISTA

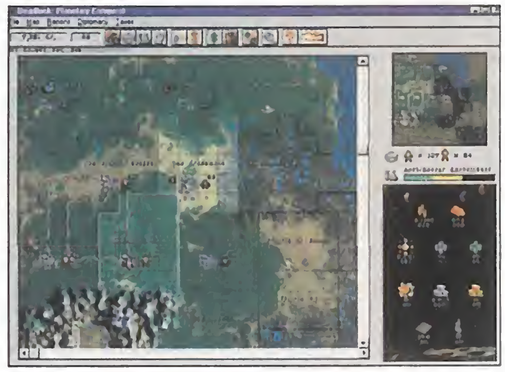
La primera impresión que nos ha producido este «Deadlock» no puede ser mejor. Accolade está retocando lo que sin duda va a ser todo un hallazgo para los apasionados de otros títulos como los de la serie "Sim" o el último y casi insuperable «Civilization II». Sin embargo, el concepto en el que se va a basar «Deadlock» también tiene mucho que ver con otros clásicos, como «Dune II», ya que, aparte de todo lo relacionado con la construcción de ciudades, la estrategia guerrera va estar muy presente.

### UN PLANETA PARA TODOS

El argumento en el que se va a basar este nuevo reto estratégico es muy sencillo: en un futuro bastante lejano, todas las razas del universo pugnarán por ampliar sus territorios enviando expediciones a los más remotos planetas. En uno de esos planetas se encontrarán siete de las razas que pueblan el universo para hacerse con su control. De esta manera, el jugador podrá tomar parte por cualquiera de estas siete razas con el fin de apropiarse de la mayor cantidad de terreno posible. Pero esa será tan sólo una forma de jugar en «Deadlock», ya que sus creadores han previsto otros modos de juego, incluyendo la participación de varios jugadores en red –con opciones tan interesantes como el "chat mode" para comunicarse entre los participantes– e, incluso, una opción para jugar a través de Internet. Esta última opción ya da idea de la magnitud del proyecto. Nada menos que la red de redes va a albergar partidas de «Deadlock» –la idea no es nueva, recordamos juegos como «Spycraft» o «Chaos Overlords», y cada vez se emplea con mayor frecuencia–.

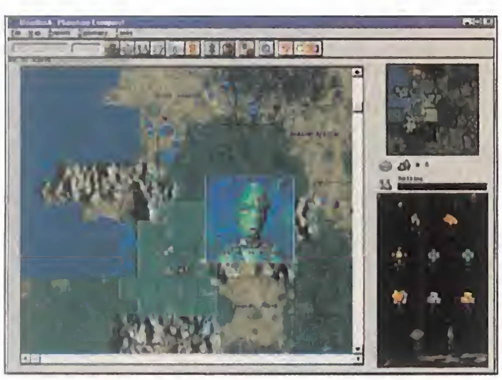
En cuanto al apartado gráfico, «Deadlock» contará con la clásica perspectiva isométrica realizada en SVGA para las vistas aéreas de las construcciones y las batallas, mientras que el render será el encargado de generar los diferentes personajes del juego que aparecerán en pantalla tanto para informarnos del transcurso de nuestras conquistas como para intimidarnos si se trata de algún contrincante, así como la espectacular secuencia que introducirá el juego. El aspecto sonoro tampoco está siendo descuidado por Accolade, ya que el juego contará con un espectacular sonido digital realizado con 32 pistas para la música, sin olvidar los efectos especiales que reinarán durante la construcción y en las batallas.



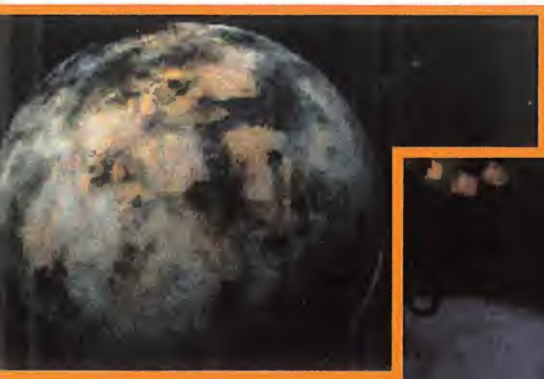








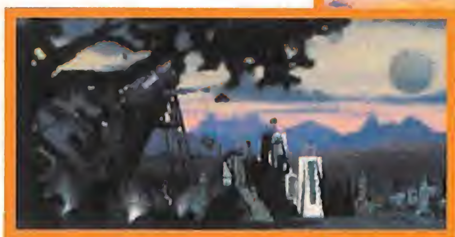












## TODO CONTROLADO

En este tipo de juegos, lo que prima es el control sobre cada uno de los parámetros que rigen sobre la comunidad de la que formamos parte. Por eso, «Deadlock» contará con todas las opciones necesarias mediante las cuales alcanzar la supremacía tanto económica como militar, sin dejar de lado aquellas que afectan directamente al funcionamiento del programa y el aprovechamiento de los recursos del sistema en el que va a correr. Así, el jugador tendrá a su alcance herramientas de construcción –con una gran variedad de tipos de edificios–, de investigación y desarrollo, así como de manipulación de fuerzas militares. Todo con el fin de aprovechar los recursos que ofrece el terreno en el que se asentarán nuestras colonias.

No obstante, y a pesar de la multitud de opciones y parámetros a manejar dentro del universo de «Deadlock», el control del juego tiene la sencillez garantizada, ya que está previsto que el programa funcione en todas las plataformas Windows, desde la versión 3.1 hasta la NT, pasando, cómo no, por Windows 95. De esta manera, los menús, las ventanas y las barras de botones constituirán el cómodo interface con el que se encontrarán los jugadores que tomen parte de la emocionante aventura estratégica que se avecina con esta nueva producción de Accolade, que, por si las moscas, también va a contar con un módulo de aprendizaje a modo de tutorial –como ya está empezando a ser costumbre en los juegos de estrategia–, para que el jugador aprenda su manejo sin necesidad de recurrir a los manuales.

Todos estos avances técnicos se verían un tanto ensombrecidos si no se resuelve una cuestión que nunca nos cansaremos de denunciar desde esta revista: el idioma. «Deadlock», en su versión original, estará en inglés, pero esperemos que en Accolade se encarguen, si no ya de doblar los diálogos al castellano –opción siempre deseable–, al menos de subtitular todos los diálogos del juego para su distribución en nuestro país. Si esto se lleva a cabo de esta forma, sí que estaríamos en condiciones de augurar un futuro muy prometedor para esta joya de la simulación estratégica que está a punto de ver la luz.

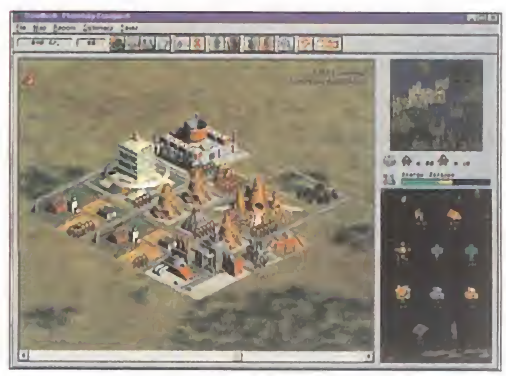
*F.J.R.*

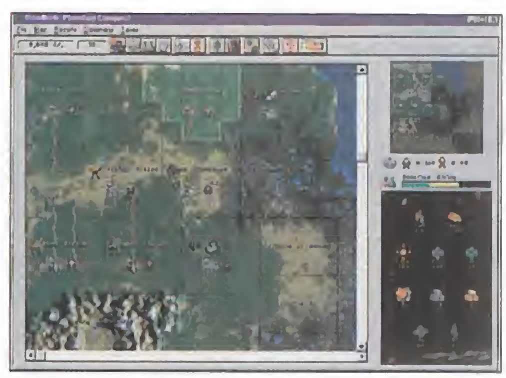


## SIETE RAZAS

*Siete son las razas que van a tomar parte en la conquista planetaria de «Deadlock». Con nombres tan prometedores como "ChCh't", "Cyth", "Maug", "Uva Mosk", "Tarth", "Re'Lu", y cómo no, "Human", estas siete razas van a ser las encargadas de luchar por conseguir su supremacia sobre el lejano planeta en el que desembarcarán. Cada una de ellas, además de tener un aspecto bien diferente, como podéis comprobar en estas imágenes, tendrán también sus propias tácticas, debido a la tecnologia de inteligencia artificial con la que Accolade les está dotando. Así, observaremos comportamientos diferentes dependiendo de cada raza en cuestión, además de apreciar otras diferencias, como son el estilo y diseño de sus construcciones, su forma de luchar –a unos les gusta envenenar la tierra de sus adversarios para dejarles sin recursos, mientras que a otros utilizan el sabotaje o el espionaje como armas principales– o incluso la manera de insultarnos a través de los sistemas de comunicación.*

*Aprender a observar estas diferentes actitudes será tan sólo una de las claves a tener en cuenta cuando llegue el momento de enfrentarnos con nuestros adversarios en «Deadlock».*





# F-22 LIGHTNING II

**NOVALOGIC**
En preparación: **PC CD-ROM**
**SIMULADOR DE COMBATE**




NOVALOGIC VA EN SERIO. AMENAZAN CON OFRECERNOS EN LOS PRÓXIMOS MESES LO MEJOR DE LA SIMULACIÓN BÉLICA POR TIERRA Y AIRE. TÍTULOS COMO «ARMORED FIST II», «COMANCHE 3» Y «F-22 LIGHTNING II», DEL QUE OS OFRECEMOS LOS PRIMEROS DATOS Y LAS IMÁGENES MÁS TEMPRANAS, RECLAMAN LA ATENCIÓN DE LOS QUE SE CONSIDERAN AMANTES DE LA SIMULACIÓN. EL CULPABLE DE ESTO TIENE UN NOMBRE: VOXEL SPACE 2. ¿QUERÉIS SABER LO QUE ES? PUES SEGUID LEYENDO.

Desde «Comanche 2.0», con el que Novalogic se presentó como toda una autoridad en el campo de los simuladores, hemos tenido ocasión de disfrutar otros muchos títulos de ésta compañía. Ninguno de ellos nos ha defraudado, y por eso nos acercamos ahora con la máxima expectación a «F-22 Lightning II», representante destacado de la nueva hornada de simuladores de vuelo, que llevan los niveles de realismo y acción de combate aéreo por encima de los baremos actuales.

## EL AVIÓN DEL FUTURO

El F-22 Lightning II es uno de los aviones de la próxima generación de aparatos que empleará la USAF. Diseñado como sustituto del F-15 Eagle, el F-22 es un caza monoplaza de superioridad aérea dotado de características sthealth. Sus principales cualidades son su gran maniobrabilidad y que puede volar más rápido que la velocidad del sonido sin necesidad de afterburners. Otra de sus peculiaridades más destacables es que todas sus armas, tanto bombas como misiles, van cargadas internamente para atenuar el eco que producen en los radares enemigos, lo que le hace difícil de detectar. Y todo esto lo va a poner Novalogic, en breve, al alcance de todos.

Sí, de todos, porque «F-22» va a ser un simulador de vuelo fácil y divertido de manejar, dotado de los últimos avances técnicos, que atraiga por igual tanto a fanáticos de la simulación como a amantes de los juegos de acción en general. Según sus creadores, el F-22 es uno de los cazas más fáciles de pilotar. Se pretende que el vuelo con él sea totalmente gratificante, en ningún caso frustrante, y el combate aéreo lo más divertido posible. ¿Incentivar esto le va a privar del rigor de la simulación? De ningún modo, pues la realización del aparato va a ser exacta al modelo real, tanto en aspecto externo –en las múltiples vistas interiores y exteriores del aparato–, como en prestaciones y características –armamento, comportamiento en vuelo, etc.–. Vamos a tener completo control del aparato en todo momento, hasta en las vistas de las pasadas de los aviones.

## OTROS MÚLTIPLES ATRACTIVOS

La búsqueda del realismo por encima de todo, junto con el proporcionar al jugador el mayor número de posibilidades, se ha convertido en una obsesión para los realizadores de simuladores. Se ha desechado el empleo de menús que usan algunos




















simuladores actuales, empleándose el interfaz clásico de la simulación de vuelo, para conseguir la máxima sensación de realismo. Todas las cuestiones gráficas referentes a «F-22» las cubre Voxel Space 2, presentándonos los paisajes más fotorrealistas y a la vez variados en múltiples resoluciones tanto VGA como SVGA. Y si lo que hemos tenido ocasión de visionar en SVGA es impresionante, la versión VGA no se queda atrás en calidad, sin desmerecer en absoluto.

Pero no va a ser sólo bonito gráficamente, ya que también se pretende la máxima manejabilidad y un amplio abanico de posibilidades de juego. «F-22» propondrá todo tipo de misiones dentro de una línea argumental general, existiendo también la posibilidad de diseñar las nuestras con un editor. Y para disparar la jugabilidad, también habrá misiones multijugador en las que podrán participar dos jugadores en modo cooperativo por modem o cable serie, y de cuatro a ocho por red.

Los primeros pasos hacia el que se anuncia como uno de los simuladores más prometedores del año que viene no han podido ser más gratificantes, tanto que han despertado en nosotros unas ganas enormes de ponernos a los mandos de un F-22. Seguro que en vosotros también.

*C.S.G.*

## VOXEL SPACE 2: PURA TECNOLOGÍA

*Si la tecnología Voxel Space –creada en 1.992 por Novalogic–, usada en «Comanche: Maximum Overkill» o «Armored Fist», supuso un gran avance en cuanto a realismo de decorados 3D en simulación, su optimización, Voxel Space 2, será el espaldarazo definitivo. Para comprobarlo no tenéis más que echar un vistazo a la comparación de la misma imagen generada con ambas tecnologías. La diferencia salta a la vista.*

*Voxel Space 2 es un engine poligonal que crea un entorno 3D en tiempo real tremendamente realista que además es de generación suave y dotado de un elevado número de grados de libertad. Cuando volemos en el «F-22» veremos un horizonte difuminado con su neblina y todo –donde la tierra y el aire se funden, sin transición brusca–, que se va formando según nos acercamos a él, dando una tremenda sensación de realismo, a la que contribuye también el detalle del terreno. La realización de los distintos tipos de suelo elimina en gran manera la pixelación y difumina las superficies renderizadas, proporcionando una vista agradable a cualquier distancia. Asimismo, el engine Voxel Space 2 crea efectos de cielo, con sus nubes texturizadas, que podremos atravesar y volar a través de ellas; y de agua, con su oleaje y reflejos correspondientes. El manejo de las fuentes de luz también es su fuerte, obteniendo sombras y brillos según la orientación del avión con respecto al sol, por ejemplo.*




*Está claro que los resultados van a ser de lo mejorcito que veamos en el futuro en cuanto a entornos de simulación, pero todavía queda pendiente la incógnita de la máquina que será necesaria para obtenerlos. Según Novalogic, el equipo recomendado para aprovechar la tecnología al máximo será un Pentium con 16 MB corriendo en DOS o ¡Windows 95! Pero Voxel Space 2 no es lo más avanzado de Novalogic, que ya está desarrollando dos nuevos engines que verán la luz el año próximo. Además, la compañía ha anunciado que sus próximos juegos soportarán –y usarán– la tecnología MMX –MultiMedia eXtensions– de los nuevos Pentium de Intel. Esta tecnología hace las tareas multimedia más fáciles para los programadores, al tiempo que proporciona prestaciones gráficas y de sonido mejoradas a los juegos.*








# ENEMY NATIONS

## SUPERVIVENCIA ESPACIAL

**LLEGARÁ UN MOMENTO EN QUE LOS RECURSOS NATURALES Y LA SUPERFICIE HABITABLE DE LA TIERRA Y DEMÁS PLANETAS HABITADOS DE LA GALAXIA SE AGOTE, Y SUS HABITANTES TENGAN QUE BUSCAR NUEVOS MUNDOS DONDE ASENTARSE. EN ESE MOMENTO SE PRODUCIRÁ UNA CARRERA POR LA SUPERVIVENCIA ENTRE LAS DISTINTAS RAZAS. UNA CARRERA A VIDA O MUERTE EN EL FUTURO QUE VIACOM NOS TRAERÁ AL PRESENTE.**



Hay muchas formas de afrontar la conquista y colonización del espacio: como una aventura, como un arcade, o incluso como un simulador. Pero hacerlo en forma de un juego de estrategia es la que se ha puesto de moda actualmente, tomando como punto de partida el juego «Master of Orion» de Microprose. Son muchas las compañías que se han involucrado en proyectos de este tipo, incentivando cada una de ellas un aspecto del juego determinado, o dando más importancia a una determinada estrategia. En «Enemy Nations», Viacom incidirá sobre todo en la construcción de ciudades y en los combates en tiempo real. El juego se centrará como objetivo en la colonización de un planeta generado aleatoriamente, y en la posterior lucha para su defensa y expulsión de las otras razas competidoras. Es la clásica idea de construcción, exploración y conquista que ha dado vida a la mitad de los juegos de estrategia.

### PLENO DE ATRACTIVOS...

En este primer contacto, «Enemy Nations» nos muestra factores que permiten catalogarle como un juego interesante. El hecho de que desde un primer momento se ha confirmado que va a estar totalmente en castellano, y con una buena ayuda online, es uno de ellos. En Viacom pretenden hacer un juego de estrategia cómodo y sencillo de jugar, cercano a todos, y este es un paso importante. El otro es la elección de un interfaz manejable, y una vez más otra compañía se ha decantado por Windows 95. La pantalla de juego estará dividida en ventanas/procesos de Windows



95 independientes, pero relacionados entre sí. La pantalla del mapa, los atributos de una unidad, o un determinado evento serán distintas ventanas que podremos redimensionar, colocar a nuestro gusto o abrir tantas como queramos. Alguien dirá que no es un interfaz nuevo, pero sí os podemos asegurar que es uno de los mejor aprovechados.

Otro de los aspectos llamativos del juego será el externo. Se prestará especial atención a la realización de los decorados, con el objetivo de conseguir calidad fotorealística y un buen nivel de detalle en cualquiera de los zooms que sobre la acción podremos realizar para ver una batalla o toda nuestra ciudad de un solo vistazo. El engine de «Enemy Nations» será capaz de generar mundos 3D renderizados en alta resolución distintos para cada partida. La exquisitez gráfica impregnará también las construcciones, y sobre todo los vehículos, que además contarán con un movimiento muy real dependiendo del terreno por el que se muevan.

## ... Y DE POSIBILIDADES DE JUEGO

«Enemy Nations» nos permitirá jugar solos contra el ordenador a través de misiones predefinidas, o bien contra otros jugadores vía los ya clásicos modos de conexión, Internet incluido. Como corresponde a un juego de este tipo habrá varias razas donde elegir, dotada cada una de ellas de sus características de cara al juego. También será abundante el número de unidades militares que podamos utilizar; y las no militares, pues el juego permitirá decidir cuál de los dos



factores estratégicos –construcción o lucha– queremos que predomine en nuestra partida. Sea cual sea nuestra elección tendremos que emplearnos a fondo en la explotación de recursos del planeta, en la construcción de edificios que impulsen nuestra economía y produzcan nuestras unidades militares, y en el empleo correcto de éstas para el ataque y la defensa.

Como veis, el apartado estratégico va a estar bien cubierto, aunque quizás el de la investigación quede algo descuidado. Lo que desde luego no va a faltar será el combate en tiempo real, sumándose al grupo de emuladores de «Command & Conquer», tanto por la adopción de la idea como de la forma de realizarse el combate y el movimiento de las tropas, muy parecida al del juego de Westwood. Una diferencia importante de «Enemy Nations» con este juego, comparables hasta cierto punto, será la inclusión del proceso productivo y económico, además de un mayor número de contendientes en las batallas.

Aunque no sea su género más habitual, Viacom también se atreve con la estrategia, partiendo de unas premisas genéricas que ha de tener un buen juego del género para ser considerado como tal. «Enemy Nations» presume de tener cubierto el apartado gráfico, el de amplitud estratégica y el de jugabilidad. Con él, Viacom New Media intentará acercarnos a la creación de imperios espaciales de una manera comprensible, muy manejable, y con un respetable nivel estratégico. En breve comprobaremos si lo consiguen.

*C.S.G.*













# Velocidad exigente

**«SCORCHER» REPRESENTARÁ EL INTENTO POR DAR UNA VUELTA DE TUERCA MÁS A LOS JUEGOS DE CARRERAS, TANTO EN ORIGINALIDAD COMO EN EL NIVEL DE JUGABILIDAD.**




# SCORCHER

**ZYRINX/SCAVENGER**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ARCADE**

El proyecto de Scavenger se puede enclavar en esa serie de títulos que, manteniendo la idea de la velocidad como base, han procurado alejarse de fórmulas conocidas como el ponerse al volante de un vehículo de cuatro ruedas y recorrer un circuito cualquiera.
El vehículo existe, lógicamente; el circuito, también. Pero cada uno como un complemento del otro.
Si quisiéramos comparar a «Scorcher» con algún título que siguiera una línea parecida, tendríamos que remontarnos hasta el más primitivo referente con «Stunt Car Racer», y más cercano con «WipeOut».
Lo que controlamos es una especie de motocicleta magnética –¿recordáis las naves del juego de Psygnosis?–, debiendo circular a gran velocidad por un circuito suspendido en la nada, y plagado de túneles, loopings, trampas, agujeros, curvas imposibles y bajadas escalofriantes. El objetivo, aparte de la victoria, es demostrar la suficiente habilidad como para ser capaz de sobrevivir a la competición, más que la gloria de derrotar a los adversarios de turno.
Pero la gran baza de «Scorcher» es que presenta todo esto con una calidad visual inimaginable, con un representación tridimensional del mundo en el que nos encontramos, de máximo realismo. El uso de polígonos se ve reforzado en la calidad que confiere al aspecto gráfico con la aplicación de fuentes de luz diversas, texturas y sombreados, que pretenden aprovechar la paleta de 16 bits –65 mil colores– que utilizará el juego, así como las diversas resoluciones –320x200, 320x240, 640x400 y 640x480–.
Pero el gran inconveniente también radica ahí. El hard que se presume necesario para jugar con algo como «Scorcher» no bajará de un Pentium a 100 MHz, con Windows 95 como soporte lógico básico.
«Scorcher» puede representar un grado de evolución en el género, pero esta calidad puede pagarse cara.

*F.D.L.*






# ¡SIMULACIÓN SIN LÍMITES!

"JANE'S Y EA LE OFRECEN LA OPORTUNIDAD DE VOLAR EN SIETE DE LOS MÁS AVANZADOS AVIONES DE COMBATE DE ESTE SIGLO. SIENTA EL PLACER Y EL REALISMO DE VOLAR EN SU PC CON LO ÚLTIMO EN SIMULADORES DE AVIONES."









## A.T.F.
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

## AH-64D LONGBOW

"LA COLABORACIÓN DE JANE'S Y EA HA DADO LUGAR A AH-64D LONGBOW, EL MÁS REALISTA SIMULADOR DE HELICÓPTEROS DE COMBATE DEL MOMENTO, MOSTRANDO TECNOLOGÍA PUNTA EN MATERIA DE GRÁFICOS Y SONIDO."









TRADUCIDO AL CASTELLANO

'Realismo total gracias a lo último en tecnología'

CD ROM

Jane's COMBAT SIMULATIONS

ELECTRONIC ARTS®



# BUG! ¡HAY UN BICHO EN MI PC!

**UN NUEVO PERSONAJE PROTAGONISTA DE LAS PLAFORMAS DE SEGA SATURN ESTÁ A PUNTO DE SER CONOCIDO EN EL MUNDO DEL PC. LA LÍNEA SEGA PC SIGUE ADELANTE CON PASO FIRME, Y «SONIC PC» LE CEDE EL TESTIGO A «BUG!», PREDESTINADO A CONVERTIRSE EN LA NUEVA SENSACIÓN DE LOS ARCADES EXCLUSIVOS PARA WINDOWS 95. Y A REPETIR EL ÉXITO COSECHADO EN SATURN EN UN TERRENO –LOS COMPATIBLES– QUE SEGA LLEVA ABONANDO DSDE HACE ALGUNOS MESES.**

**SEGA PC**

En preparación: **PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
**ARCADE DE PLATAFORMAS**

Poco a poco, el PC se llena de plataformas. Es un fenómeno curioso y muy de agradecer, porque lejos de sufrir una avalancha indiscriminada de títulos, disfrutamos de una cuidada selección de programas que llegan avalados por el éxito en otras máquinas. En «Earthworm Jim», «Rayman», «Gex» o «Sonic PC» tenemos muy buenos ejemplos de plataformas del más alto nivel. Pero aún no está todo visto, ya que Sega con «Sonic PC» no había dicho la última palabra y se tenía reservado un importante as en la manga: «Bug!».

En su momento ya fue el plataformas más original y mejor realizado para Saturn. Y la verdad es que, ahora en PC, tampoco va a encontrarse mucha competencia, ya que estamos hablando de un juego que se desarrollará en un entorno 3D. Decir uno es un tanto injusto, porque las aventuras de Bug tendrán lugar a lo largo y ancho de seis islas, con dieciocho niveles, en los que tendrá que salvar a sus parientes más cercanos de una muerte segura. Como todo plataformas que se precie no le faltarán ninguno de sus componentes tradicionales: saltos peliagudos, criaturas nocivas a montones, bonus que dotarán a nuestro héroe de poderes increíbles, y, por supuesto, los clásicos enemigos "gordos" de final de fase.

Un juego en la línea clásica, pero con una realización 3D impecable que lo alejará de lo corriente. La tercera dimensión aporta a este tipo de arcades, además de la vistosidad que supone tener una mayor profundidad y varios planos discurriendo simultánemente, una mayor complejidad a la par que más posibilidades en lo que a jugabilidad se refiere. Ya no es sólo moverse en horizontal o vertical en un mismo plano, ya que ahora entra en juego el concepto de alejarse y acercarse de un punto con todo el decorado moviéndose a la par que nuestro personaje, además de los zooms automáticos que incorporará «Bug!» para acercarnos a la acción o ver con comodidad las evoluciones de nuestro bicho.



El personaje tendrá una mayor libertad de movimientos, y a la vez un numero más elevado de retos, también más complejos de por sí. Si hemos de guiarnos por la experiencia de Saturn, la dificultad de «Bug!» seguirá siendo considerable.

Hasta ahora, las conversiones realizadas por Sega PC han alcanzado un gran nivel, descubriéndonos sensaciones en nuestro PC –caso de «Sonic PC» y «Virtua Fighter»– que aún no habíamos experimentado. «Bug!» viene dispuesto a hacer lo mismo.

*C.S.G.*








WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS
TM
Ahora Orcos y Humanos
hablan Castellano
La batalla
por Azeroth
continua
por Tierra,
Mar y Aire...
WARCRAFT II CD-ROM PC
VERSIÓN EN CASTELLANO DISPONIBLE EL 27 DE SEPTIEMBRE !!!
(TEXTOS Y VOCES DIGITALIZADAS EN CASTELLANO)
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
WARCRAFT II © 1995
BLIZZARD ENTERTAINMENT.
CD ROM PC
VISITANOS EN INFORMAT 96
DEL 30/09 AL 6/10
(FERIA DE BARCELONA)
STAND 212
SECCIÓN MULTIMEDIA/INTERNET
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
PLAZA DE LA UNIÓN Nº1
08190 SANT CUGAT DEL VALLES - BARCELONA
TEL: (93) 589.57.20 - FAX: (93) 589.56.60
HTTP://WWW.UBISOFT.FR

# LA FIESTA CONTINÚA

**Por las expresiones de alegría de vuestras caras –y por las cartas que he recibido– veo que os ha gustado el especial de trucos del mes pasado. Como después de la ampliación temporal veis que la sección ha vuelto a tener su forma habitual, pensaréis que volvemos a la deliciosa rutina de todos los meses. Pues no, os equivocáis de lado a lado, porque la fiesta estratégica aún no ha terminado. Como sabía que el especial os iba a saber a poco, os tengo preparadas un par de sorpresas más. Una no lo es tanto, porque ya estaba anunciado para este mes el último libro de nuestra colección dedicado a vuestro género preferido. Pero eso no es todo, ya que en el CD-ROM hemos realizado una gran recopilación de demos de juegos de estrategia. Y por supuesto, noticias, consultas y un repaso a la estrategia espacial que viene. Sabía que os gustaría. De nada.**

Las vacaciones tocan a su fin, pero la vida sigue, y con ella las noticias más frescas del panorama estratégico internacional, que paso a relataros para entrar en calor. La primera hace referencia a nuestro ídolo Sid Meier, que ha abandonado Microprose y va a fundar su propia compañía; por lo cual, desde aquí le brindamos todo nuestro apoyo. Además, «Magic The Gathering», juego en el que ha participado Sid, tiene prevista su salida en España para el mes que viene. Y «Z» –en el mismo estilo que «C&C»– por el que no paráis de preguntar, ya debe estar a punto de salir a la calle, por lo que ya os está faltando tiempo para ir a por él.

## EL CONTROL DE LA GALAXIA

Es el tema de moda en la actualidad, pues casi todas las compañías se han puesto de acuerdo en sacar un juego de estrategia ambientado en el espacio. Inspirados en el legendario «Master of Orion» de Microprose, todos los títulos tienen muchas similitudes entre sí, aunque cada uno tiene su peculiaridad. Aquí va un somero comentario de todos ellos para que os vayáis haciendo una idea y os orientéis a la hora de escoger, porque la oferta es amplia y la elección difícil.

- «**Ascendancy**» (The Logic Factory/Virgin): Disponible desde principios de año, y con una valoración muy equilibrada de todos sus factores, es por ahora, la mejor elección en este campo. La estrategia a seguir es clara y admite pocas variaciones, y junta exploración con proceso productivo e investigación. Es fácil y cómodo de jugar y además está todo en castellano. Cumple técnicamente. Muy básico y correcto en general, recomendable para todos.
- «**Deadlock**» (Accolade/Warner): Exclusivo para Windows, su mayor necesidad es la de una traducción que aún no es segura. Aporta un potente interfaz de manejo sobre un desarrollo ligeramente diferente al de los demás que podríamos clasificar como un «SimCity 2000» en el espacio. También habrá unidades y combate, regido por una mezcla de tiempo real y turnos. Interesantes posibilidades multijugador, que incluyen Internet. Bonito gráficamente.
- «**Enemy Nations**» (Viacom): Diseñado para aprovechar la potencia de interfaz de Windows 95, lo que también implicará un equipo más potente. Totalmente en castellano, también multijugador, y con tiempo real, participa igualmente de múltiples componentes estratégicos: militares, económicos y productivos. Gozará también de gráficos 3D en alta resolución muy realistas.
- «**Fragile Allegiance**» (Gremlin): Nos sitúa en la carrera de cuatro corporaciones terrestres por la colonización espacial, con el consiguiente contacto con aliens y competidores. Parece ser un «Colonization» espacial, con una gran variedad de naves, armas y construcciones; donde además de lucha y producción habrá comercio y diplomacia. Gráficamente se beneficiará de técnicas motion capture.
- «**Galactic Mirage**» (Virgin): La conquista galáctica se une con la estrategia en tiempo real en Windows 95. Un juego dotado de avanzadas técnicas de inteligencia artificial y con un número de opciones impresionante. Pero no sólo va a contar con la excelencia estratégica, sino también gráfica, a través de sus mapas 3D renderizados y su diseño realizado con estaciones Silicon Graphics.

• «**Into the Void**» (Funsoft): Otro juego que sigue con fidelidad la línea clásica «Master of Orion», pero realzándola con toques de actualidad a nivel técnico. Solo ligeras variaciones en el desarrollo común le diferencian de los demás, siendo genéricamente poco innovador. Pero no por ello deja de ser interesante.

• «**Master of Orion II**» (SimTex/Microprose): Con respecto a la primera versión se aumentarán el número de razas hasta trece, así como la tecnología, y el detalle de las construcciones y las naves. Se incluirán también como novedad opciones multijugador, gráficos SVGA y nuevas opciones de juego y de configuración. No será un juego totalmente nuevo, pero sí muy mejorado.

• «**Pax Imperia 2**» (Blizzard): Lo último en estrategia de Blizzard nos traerá la mejor simulación espacial regida por el nivel de buen gusto y de calidad de realización que caracteriza a la compañía. Tocado además por la jugabilidad más elevada, contará con agradables gráficos tanto en juego como en las pertinentes escenas cinemáticas.

Esta es toda la oferta de estrategia espacial para los próximos meses, lo que viene a demostrar lo que puede dar de sí una buena idea.

## LO QUE TENÉIS QUE CONTAR

Ha llegado el momento en que podéis explayaros con total libertad. Aunque demostráis ser un tanto monotemáticos, porque sólo habláis de una cosa: de **«Command &Conquer»**. Llegáis a nuestra reunión todos con vuestras particulares tácticas para este juego en la mano. Como Alejandro Gómez Barranco y Julio López Parra, ambos de Madrid, que resuelven a dúo la duda de Alejandro Martín Corral sobre la fase del comando. Primero aconsejan destruir las baterías SAM a la izquierda y a la derecha de la isla donde nos encontramos. Hecho esto, recibiremos un helicóptero Chinook para viajar hasta la esquina superior izquierda del mapa. Ahora, combinando el comando y el helicóptero, haremos salir a las tropas NOD de su base y las alejaremos lo más posible de ésta, llevándolas hacia el acantilado o la playa, donde montaremos el comando en el helicóptero y lo llevaremos hasta la base NOD. Llegaremos antes que nuestros enemigos, y nadie nos molestará en nuestra tarea destructora, con lo que habremos acabado la misión.

A Rafael Casado de Málaga –ya habitual de la sección–, también le gusta «C&C», y nos cuenta algo curioso sobre el mismo: si en las fases más avanzadas conquistamos con ingenieros los helipuertos GDI, y entonces elegimos construir un nuevo vehículo, veremos que tenemos un nuevo tipo de helicóptero NOD que dispara ráfagas de ametralladora. Además, en su inmensa carta, Rafael nos aporta los primeros códigos para **«Warcraft II»**: con IT IS A GOOD DAY TO DIE seremos invencibles, con NOGLUES anularemos las trampas, VALDEZ añade 5.000 de petróleo, SHOWPATH muestra el mapa completo, con MAKE IT SO construiremos más rápido, y con HATCHET talaremos los árboles con pocos golpes. Para finalizar, unas respuestas rápidas a tus preguntas: en **«Civilization»** hay muchas formas de ganar, y no todas pasan por aniquilar a los enemigos; tu necesidad de trucos supongo que quedó cubierta con el número pasado; y dejo planteada para todos tu cuestión de cómo se activan las bombas nucleares del Templo de NOD en «C&C».


Ascendancy


Deadlock


Enemy Nations


Fragile Allegiance


Galactic Mirage

# Escuela de Estrategas



Into the Void



Master Of Orion II



Pax Imperia 2

Damos paso ahora a Elvira Morales Domínguez, también de Málaga. En **«Ascendancy»** el final no está muy definido, pero si ya has llegado al final del árbol de conocimientos, has derrotado a todos los competidores y colonizado todos los planetas, te aconsejaría que subieses el nivel de dificultad. En cuanto a **«UFO: Enemy Unknown»** hasta que no consigas interrogar a un comandante alien no sabrás la localización de Cydonia y no podrás acabarte el juego. Debes investigar las razas alien que te quedan, intentando capturarlos vivos; además de fabricar naves con tecnología alien, accesible también mediante investigación.

## ESTAMOS DE INAUGURACIÓN

Juan Manuel Góimez ha tenido el privilegio de ser la primera persona que nos manda su mensaje a nuestra dirección e-mail en Internet. Comprendo que no todos tenéis e-mail y acceso a Internet, pero es la forma más rápida de hacernos llegar vuestras consultas. Internet es una inmensa fuente de información; también sobre juegos de estrategia, y Juan Manuel ha ahondado en ella obteniendo una interesante dirección sobre «C&C», y además en castellano:

**http://www.cssc.es/paginas/WDO/spanish/c&c.htm.**

Publico –y agradezco– su iniciativa de acercarnos a los recursos que Internet nos ofrece y publicar nuevas direcciones, además de dejar planteado un posible especial sobre esto.

Metiéndonos ya de pleno en el apartado de consultas varias, esta vez por carta, Manel Torrens Rocamora, de Lérida estará encantado con el tema de la estrategia espacial que tratamos este mes. «Ascendancy» es perfecto para ti, pues es muy sencillo y está todo en castellano, y respecto a «Into the Void», es muy similar al anterior en desarrollo y características, pero todavía no está a la venta.

Seguimos con Juan J. Haro, que también repite, y con varias consultas. Para hacer funcionar «Dune II» y «Settlers» necesitarás algo más de memoria, y te va a resultar difícil encontrarlos, pues son antiguos. Afortunadamente, ahora las compañías están recuperando títulos clásicos, y uno de ellos es «SimAnt», por el que también me preguntas. «Transport Tycoon Deluxe» aporta sobre la versión normal nuevos decorados y mundos predefinidos, además de un editor de niveles, textos en varios idiomas y un tratamiento musical mejorado.

A Rubén Amelivia Núñez le voy a aconsejar sobre su primer juego de estrategia. De los que me indicas en tu carta, yo te recomiendo «Warcraft II» y «Command & Conquer». Enlazo la respuesta con la que le doy a Pablo Barrachina, de Madrid, diciéndole que «This Means War!» se le quedará un tanto corto después de jugar con «C&C», y que se decante por «Warcraft II» o espere a «Red Alert».

Para finalizar, le agradezco a David Márquez Alonso, de Madrid, su aclaración sobre una confusión que tuve con un truco de «Warcraft» hace algunos números; y le emplazo a que espere por «Magic: The Gathering» hasta Octubre, cuando saldrá en CD-ROM para Windows 95 exclusivamente con todos los textos en castellano. Será la gran bomba estratégica del mes que viene, hasta el cual me despido, esperando que disfrutéis con la sección, el libro y las demos del CD-ROM. Y es que no se puede pedir más.

*Douglas McArthur*

## RANKING DE BATALLAS

***La clasificación de este mes es bastante lógica, ya que a ninguno os sorprenderá que «Dune II» esté en la segunda posición, pues la mayoría le votáis. Y del líder de la lista, no hace falta ni hablar. Según bajamos encontramos las primeras sorpresas, en forma de entradas fulminantes de dos juegos "casi" nuevos, que sustituyen a sus predecesores. Lo de «Civilization II» lo esperábamos, pero lo de «Warcraft II» menos, pues aún no se distribuye aquí de manera oficial. En fin, eso es lo que hay, y «Panzer General» lucha por mantenerse en el último puesto, pero sus días allí están contados.***

***1.- Command & Conquer***
***2.- Dune II***
***3.- Warcraft II***
***4.- Civilization II***
***5.- Panzer General***

***Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID. No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGAS». También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:*** **estrategas.micromania@hobbypress.es**

# CONCURSO

# HARDLINE

***Si te gusta la acción y la aventura, no dejes pasar esta oportunidad. Podrás ganar una cazadora bomber de Virgin y uno de los 8 packs de 3 juegos de los últimos lanzamientos de Virgin: Command & Conquer, Screamer y Creature Shock. ¿Cómo participar? Muy sencillo. Debajo verás una carta que hemos recibido de Virgin hablándonos de la vida del protagonista de Hard Line. Sin embargo, al pasarlo al ordenador, han bailado algunos datos. ¿Sabrías cuáles? Para facilitarte la tarea hemos subrayado unos cuantos grupos de palabras de la carta, sólo 3 de ellas son incorrectas.***

Bases del concurso HARD LINE

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de MICROMANÍA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Micromanía; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas; Madrid.

Indicando en el sobre: "CONCURSO HARD LINE"

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerá UNA, cuyo remitente ganará una cazadora bomber de Virgin y un pack de los siguientes juegos: Command & Conquer, Creature Shock y Screamer. A continuación se elegirán 8 cartas más que serán premiadas cada una con un pack de tres juegos Virgin: Command & Conquer, Creature Shock y Screamer.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de agosto de 1996 al 10 de octubre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 14 de octubre de 1996 y los nombres se publicarán en las páginas de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.






Revista Micromanía
C/ Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes

Madrid, a 25 de agosto de 1996
Ref. Argumento Hard Line

Ted Irvin, nuestro protagonista, sufrió un accidente de moto cuando tenía 10 años. Él entró en coma, pero sus padres y su hermano murieron. La CIA le tomó entonces como conejillo de indias para someterle a pruebas y experimentos. Al cabo de unos años se hizo piloto de helicópteros, y cuando regresaba de una misión, oyó por la radio un SOS emitido desde un barco mercante abandonado. Es en este momento cuando entra en contacto por primera vez con los Sectoides, miembros de una peligrosa secta. Para combatir a estos fanáticos se une a la resistencia, donde conoce al jefe, Morgan, y a uno de sus mejores miembros, Catherine, que se convertirán en sus mejores aliados para intentar llegar a "The Deck", la organización mafiosa que está detrás de esta secta.

## CUPÓN DE PARTICIPACIÓN concurso HARDLINE

Nombre ............................................
Apellidos ............................................
Dirección ............................................
Población ............................................
Provincia ............................................
C.Postal................Teléfono ..........................
Las tres erratas de la carta son: ..........................
............................................

LA COMPAÑÍA BRITÁNICA NOS HABLA DE SU POTENTÍSIMO 3D ENGINE



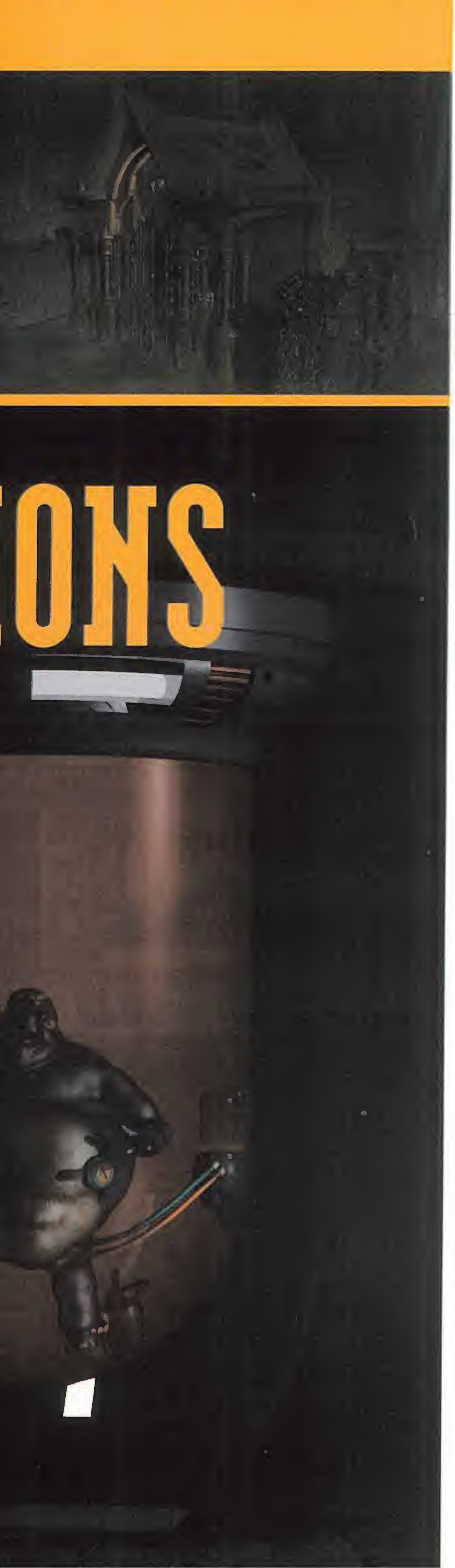


# SYNTHETIC DIMENS



## LAS REGLAS DE ORO PARA EL ÉXITO

Synthetic Dimensions es la marca comercial de DCD, compañía fundada alrededor de 1.985. Al frente de ella figura Kevin Bulmer y su socio Kate Copestake. El nombre DCD ha adquirido renombre en la actualidad debido al éxito de su última producción para Sony/ Psygnosis, denominada «Chronicles of the Sword». Durante los últimos once años, Bulmer Bulmer ha cosechado de forma continuada grandes éxitos y su nombre es reconocido en la industria por su penetrante visión y sus innovadoras ideas. DCD es una compañía radicada en Birmingham y el bienio 1.996/97 parece predestinado a colocarles entre la élite de los programadores. Conversamos con ambos socios en una entrevista exclusiva en la que trataron de sus planes para los dos próximos años.




Kevin Bulmer y Kate Copestake no son sólo socios en la compañía sino también en su hogar. Los dos son creativos; Bulmer a la hora de diseñar juegos y su codificación, mientras que Copestake posee estudios superiores de diseño tridimensional. Sus amplios conocimientos de historia y arte, junto con su experiencia del proceso de producción –incluyendo el diseño del producto, la fabricación de moldes en vidrio y metales– resulta inapreciable para DCD a la hora de recrear imágenes de gran realismo así como para diseñar modelos a escala para el trabajo con el vídeo.

## LA FILOSOFÍA DE DCD

Bulmer tiene muy claro que la independencia de la compañía es clave. No en vano, en los últimos años varias grandes empresas han intentado adquirir la compañía y han tenido que rechazar algunas ofertas no menos tentadoras. Según explica con sus propias palabras, "seguir existiendo como compañía independiente es tarea árdua en estos días. La mayor parte de los editores disponen de sus propios equipos independientes por lo que encontrar ofertas de trabajo freelance es poco menos que imposible. Para un editor de grandes dimensiones, los problemas derivados de tener que trabajar con un equipo independiente residen básicamente en la pérdida de tiempo. El hecho de tener que delegar la gestión interna para poder colaborar con un equipo independiente no es algo que agrade a la mayoría de editores. En el futuro muchos se descolgarán de las grandes compañías y crearán las suyas propias.

Todo ello hace que tengamos la libertad de poder hacer realmente nuestra voluntad y no estar a merced de los designios de una única compañía, aunque también implica que podemos desarrollar juegos que, de otra forma, nos veríamos incapaces de realizar si no fuesen del agrado de la compañía contratante."

## ¿EL 3D DEFINITIVO?

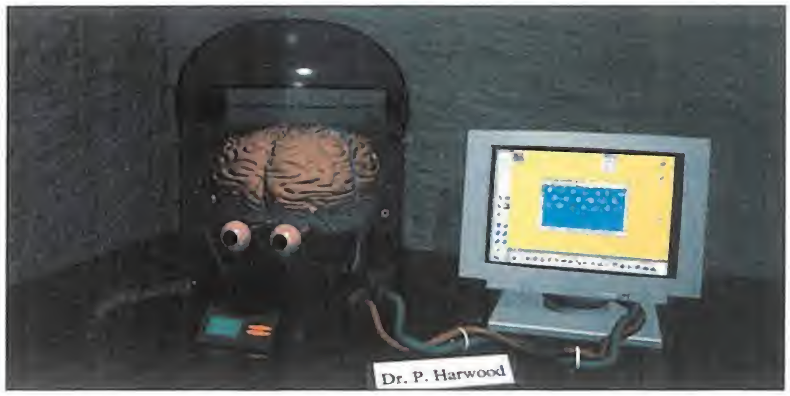
Después de haber visto algunos de los principales engines 3D durante los últimos meses, empezamos a estar un poco saturados de ver polígonos saltando por la pantalla a una velocidad inusitada, sobre todo cuando necesitamos un Pentium 170 para poder apreciarlos en todo su esplendor, hecho que mencionamos a Bulmer.

Después de tenernos una hora contemplando las virtudes de su engine 3D, nos comentaron sus últimos proyectos. Fue gratificante apreciar que este engine mejoraba considerablemente el aspecto de los juegos. DCD ha sabido dar con la forma de conectar las ideas del guión para poder visualizarlas gracias al editor del engine. El procedimiento a seguir para el programador resultaba similar a operar una cámara. Gracias a este editor pueden generar escenarios alucinantes y llevar a cabo cualquier idea. El punto de visionado puede modificarse con un simple clic y, si bien hemos presenciado juegos en los que es posible alterar el punto de vista, este editor permite obtener múltiples puntos de vista, a la altura de los ojos de los personajes o desde la altura de sus pies.

También sorprende la forma de cortar y enlazar los puntos de vista. Muchos otros programas disponen de multitud de ellos, pero lo realmente particular de este editor es que se asemeja en gran medida al punto de vista de una cámara cinematográfica.

Todo ello redunda en mayor interés y realismo de la acción. Aunque el usuario no puede manejar el editor, sí que dispone de multitud de vistas en comparación con el resto de engines tridimensionales del






mercado. Destaca especialmente la capacidad de visualizar efectos traslúcidos. Hemos presenciado juegos en los que el jugador no puede moverse por detrás de cristales coloreados y, aunque se observa su contorno, no se refleja su aspecto en los espejos ni cambia su aspecto si se coloca por detrás de un vidrio limpio y claro o por detrás de uno borroso. Este editor destaca especialmente por el uso de la perspectiva y del color.

Los parámetros de toda la pantalla pueden definirse; si nos dirigimos hacia la izquierda penetramos en una densa niebla; si nos desplazamos a la derecha nos envuelve la bruma y sólo podremos observar el contorno de nuestro personaje. Las combinaciones son múltiples y no se quedan ahí. Podemos tener en pantalla cuatro posibles visualizaciones y todas en tiempo real.

Algunos de los juegos que hemos presenciado disponen de personajes que figuran en la base de la pantalla –como dibujos estáticos de los personajes– y si desea moverlos se deberá efectuar un clic sobre cada uno de ellos. Gracias a este engine 3D obtenemos una visualización principal y tres visualizaciones reducidas de todos los personajes, sin pérdida alguna de velocidad ni de resolución. Si a todo ello le añadimos unas texturas excelentes, nos haremos una idea de la espléndida visualización que ofrece este engine.

Bulmer nos aclaró un punto importante: "no es necesario poseer un Pentium para disfrutar al máximo de lo creado con este engine, ya que dispone de la capacidad de optimizar cualquier equipo sin afectar para nada la velocidad ni la definición. Nuestro planteamiento al diseñar el engine se centró más que en acumular prestaciones, mejorar aquellas que ya disponíamos y reescribir por completo el programa, lo cual redundó en que el código fuente fuera mucho más eficaz."

## 3D ENGINE. EL ENFOQUE DE DCD

Según las propias palabras de Bulmer, "no menos importante es hablar de nuestro engine 3D. Lo que sucede es que existe gran cantidad de compañías que elaboran potentes programas y todos sus productos resultan muy similares entre sí. No obstante, cada una de ellas opta por un planteamiento distinto respecto a los engines 3D. En nuestro caso, nos propusimos lograr un entorno real y conferir a los caracteres el mayor grado posible de verosimilitud. En cualquier juego, los gráficos deben destacar por su excelencia, al igual que por sus diálogos y animaciones. Lo mismo sucede con el entorno y

## LA OFERTA DE DCD

Dos son los títulos estrellas de DCD, «Federation», una aventura de ciencia ficción con perspectiva tridimensional, y «The Institute», una aventura que consiste esencialmente en apuntar y señalar. En la actualidad, incluso han recibido ofertas de adquisición de sus juegos por parte de compañías de renombre, pero siguen manteniendo conversaciones con otras. En las propias palabras de Kevin, "tenemos que hallar la compañía que se comprometa de forma creativa en los juegos desde el primer momento y sepa generar una sociedad con éxito."

### Federation (PC)

*«Federation» será un producto a largo plazo y se centra en su potente 3D Engine. La acción transcurre en un lejano futuro y en la exploración de la galaxia. DCD buscaba con este juego elaborar un producto que no fuera lineal en absoluto. Lo consiguió gracias a un entorno de considerables dimensiones, múltiples localizaciones en diversos planetas, con multitud de tareas en cada uno de ellos, siempre con el objetivo de lograr la mayor interactividad con el usuario.*

*Tendrá algunas connotaciones políticas, ya que deberá profundizarse en el conocimiento de los personajes y de sus tácticas.*

*No menos importante es lograr el equilibrio entre los diálogos y los combates. La sabia combinación de áreas hostiles y de áreas de comercio nos recuerdan la frontera del lejano oeste. Debido a sus considerables dimensiones, hacer valer la ley y el orden será tarea ardua e incluso en las regiones más distantes, la ley brilla por su ausencia. Los personajes desfilan por escenarios infinitos. Podemos seguir multitud de elementos argumentales y nuestro objetivo será alcanzar la fama y la fortuna. Lo importante es lo que consigamos, a qué precio ya dependerá exclusivamente del usuario.*


FEDERATION



FEDERATION


FEDERATION


FEDERATION







gran parte de éxito depende de su engine 3D. Por ello creemos que nuestro enfoque es radicalmente distinto, ya que hemos añadido formas totalmente naturales y en vez de excedernos con los polígonos hemos optado por las texturas. De esta forma, si queremos generar curvas, en vez de tener que añadir toda una serie de polígonos, definimos de hecho un objeto circular, que nos permite elaborar graduaciones más uniformes en lo que respecta la luz. Todo ello se aplica a las paredes de grutas, los marcos de las puertas de entrada, etc."

## SENCILLAMENTE OBVIO

DCD ha acertado a la hora de estandarizar su herramienta 3D con el resto de plataformas. Dispondrán de modos de resolución seleccionables, aunque el golpe de efecto reside en la definición de objetos y en los fondos de visualización. Ello se aplica a las áreas que aparecen ensombrecidas, que no precisan de demasiada definición de detalles. Las áreas superiores y los techos son un ejemplo de lo anterior. ¿Para qué tener un techo lleno de detalles si casi nunca le prestamos atención? La clave reside en distinguir entre lo que se aprecia en detalle y en el resto. Por ejemplo, si se prescinde de los detalles de los suelos, los programadores podrán disponer de mayor velocidad para desplazar los objetos. En este área, DCD ha sabido sacar el máximo partido de sus juegos. El engine 3D posee

### The Institute (PC)

*Se trata de una historia de terror con matices cómicos. La prioridad de los fabricantes ha sido conferir a este juego un carácter "atmosférico", similar al de «Myst», en el que cada imagen cuenta su propia historia. La localización de este juego tiene lugar en unas instalaciones de alta tecnología en la costa oeste americana que se halla limítrofe con una derruida casa victoriana. A medida que penetremos en el juego nos percataremos de la relación entre ambos edificios.*
*Como resumen de la trama argumental, podemos decir que un grupo de personas dentro del instituto, totalmente desconocidas para nosotros, han planeado acusarnos de un crimen que no hemos cometido. Deberemos escapar de la policía y averiguar qué es lo que está sucediendo. La única pista que poseemos se halla en el mismo Instituto. Uno de los requisitos será penetrar en el Instituto y descubrir las pistas que nos acusan y quién las ha preparado. Todo ello sucede en una historia que tiene tres actos.*


THE INSTITUTE


THE INSTITUTE

### Perfect Assassin (PC)

*Este título es el más avanzado de los tres, y constituyó un gran foco de atención el la última feria ECTS. Grolier entra dentro del sector de los videojuegos con una gran juego dotado de una increíble animación y estrategia. Participa además del mayor atractivo de los juegos de DCD, su atención por los detalles y el potente engine 3D de que están dotados cada uno de ellos.*

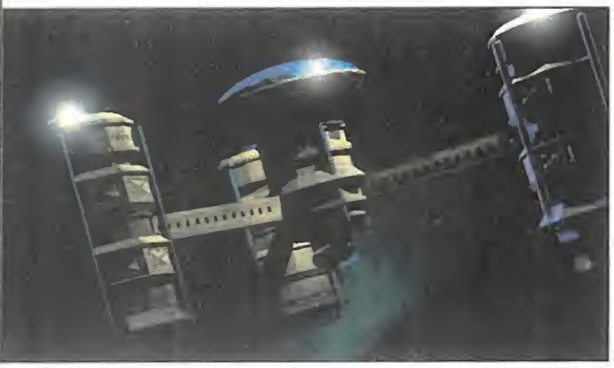

PERFECT ASSASSIN


PERFECT ASSASSIN


PERFECT ASSASSIN


PERFECT ASSASSIN


PERFECT ASSASSIN



inteligencia propia de forma que cuando el índice de secuencias comienza a disminuir, se centra en la acción y prescinde de los detalles de la imagen que no estamos observando en ese preciso momento. Todas y cada una de las secuencias deben ser tenidas en cuenta por igual. Los cálculos matemáticos y el tamaño no cobran tanta importancia a la hora de realizar los desplazamientos, pero cuando el usuario se detiene, el engine recalcula y garantiza que todos los objetos estén perfectamente definidos y tengan las debidas proporciones. Asimismo, todos los juegos incorporan la corrección de la perspectiva.

Con todo, la clave de cualquier engine 3D reside en reproducir el ambiente, lo cual es el primer objetivo de Bulmer. Según nos explica, "hasta la fecha, los únicos ambientes recreados fidedignamente eran los oscuros y tétricos, y nosotros queríamos lograr algo distinto. Debe haber un mercado en el que la gente compre juegos que no sólo tiene el objetivo de recopilar objetos. Nuestros juegos deben transmitir una experiencia a los usuarios."



## LA CARA ES EL PUNTO CLAVE

Una de las cuestiones que planteamos a Bulmer fue la que muchos de nuestros lectores suelen formular: con tales efectos visuales, ¿por qué los rostros de los personajes quedan tan desdibujados? Bulmer y Copestake nos comentaron que DCD está investigando al respecto y la modelización en 3D es un área a la que no se ha concedido gran importancia hasta la fecha. ¿Sabíais que más de la mitad de los modelos y rostros que nos resultan familiares han sido elaborados por una misma compañía –Viewpoint– y que cuatro de los juegos más vendidos utilizan idénticos modelos? Por este motivo, los modelos suelen variar apenas en su peinado o en la tez, de forma que se llegan a conviertir en prototipos totalmente estandarizados.

La compañía DCD está decidida a cambiar esta situación mediante su propio sistema de modelización, que permitirá dotar a los personajes de cabellos de apariencia casi real. Por ello, son numerosas las compañías que ansían adquirir los derechos del sistema patentado por DCD. Según afirma Bulmer, "realmente es una lástima que tanta gente pierda el tiempo diciendo lo difícil que resulta generar rostros verosímiles. Se necesita gran cantidad de recursos y experiencia para hacerlo bien. Incluso he oído decir que los personajes de «Toy Story» se habían basado en seres humanos y posteriormente estilizados. Siguieron un patrón similar al de Disney, pero confiriendo mayor carácter humano a los personajes. Como cuesta tanto esfuerzo, mejor ni intentarlo. Éste es su argumento. Para lograr la animación de un rostro es necesario disponer de múltiples músculos que confieren movimientos verosímiles al rostro, para poder sonreír, fruncir el ceño, etc. Todo ello supone una cantidad de trabajo ingente, y con un presupuesto reducido, la tarea es prácticamente imposible."

## UNA GRAN EXCLUSIVA

Continúa Bulmer con tono reafirmante: "siguiendo con este tema, os puedo demostrar cómo nuestro sistema de modelización está abriendo nuevos caminos en la industria. La emisora London Weekend TV han podido observar nuestro trabajo y han adquirido la licencia mundial para editar el juego «The Gladiators» –Los Gladiadores–. En este juego se aprecia cómo la modelización casi iguala a la realidad. No pretendemos utilizar ningún sistema de captura de largometrajes. Tampoco Disney. La única forma de realizar la animación es recurrir a un excelente animador.

El sistema de captura de largometrajes tiene sus ventajas, pero es totalmente incapaz de captar los detalles de los músculos y la respiración del cuerpo. En este sentido, «The Gladiators» mostrará toda nuestra experiencia y árduo trabajo con cada uno de los personajes."

*D.D.F./J.B.C.*









# LOS LOGROS DE DCD

## Curriculum Vitae

*La lista de productos de DCD es impresionante: «Gauntlet» –Spectrum, Amstrad y CBM 64–, «Mask», «Captain America», «Mickey Mouse», «Gauntlet 2», «Galaxy Force», «Shadow Sorcerer», «Italy 1990», «Resolution 101», «Golden Axe», «Terminator II», «Legends of Valour», «Rapid Assault», «Druid», etc. Asimismo, han colaborado en el desarrollo de Victormaxx VR headset y han elaborado demos para su lanzamiento.*

## Las historias

*Uno de los ingredientes esenciales para Kevin son las buenas historias, por lo que confía esta labor a un redactor de guiones profesional. Dave Minto es redactor, ilustrador y diseñador gráfico con más de 25 años de experiencia. Se incorporó a DCD para trabajar en el título «Chronicles of the Sword». Las múltiples aptitudes de Minto, junto con su capacidad de describir visualmente los guiones son una combinación realmente extraordinaria en el sector de los videojuegos. Aunque estaba acostumbrado a redactar cuentos y novelas, este sector constituyó todo un reto para él. Bulmer incluso ha llegado a afirmar lo siguiente: "si bien algunos han criticado a actores de la talla de Donald Sutherland por su pésima actuación en los videojuegos, realmente el resultado fue debido a un guión deplorable". Por este motivo, la compañía DCD intenta equilibrar la calidad de los guiones con el resultado de la actuación.*
*"No basta con tener un excelente redactor, debemos enseñarle a entender los conceptos y los límites de un videojuego. La redacción de un guión para un videojuego supone mucho más trabajo que la elaboración de una novela. Una de las claves a tener en cuenta es la transición que debe mediar entre la elaboración del guión y la codificación del juego."*




## Investigación y Desarrollo

*Todo un año se dedicó a la investigación para el juego «Chronicles of the Sword» que versa sobre la epopeya artúrica. Puesto que existen diversas interpretaciones de la leyenda del Rey Arturo, tuvieron que recopilar toda la información y hallar una solución intermedia. Para la compañía DCD, la investigación sobre la realidad y el mito del Rey Arturo fue clave y supuso un desafío que se aplicará a los sucesivos juegos que lance DCD.*
*Según apuntilla Bulmer, "en uno de nuestros títulos, «The Institute», el usuario podrá hallar todo tipo de información, hasta la más irrelevante. Este título contiene gran cantidad de datos científicos e información sobre cultura popular. El proceso de recopilar todo tipo de información ayuda asimismo a elaborar la trama argumental del juego. Todo el equipo se reúne periódicamente, comenta el material recopilado e intercambia sus opiniones al respecto. Cada uno aporta su propia perspectiva para construir el juego. Primero definimos la situación y, posteriormente, la vamos complicando mediante la adición de obstáculos teniendo en cuenta el entretenimiento del usuario. Nuestro procedimiento de trabajo se asemeja a una curva fractal en la que el inicio posee un pequeño grado de inclinación que va aumentando exponencialmente a medida que añadimos nuevas ideas. Cuando pasamos de la etapa previa, comenzamos en serio lo que es el juego y se inicia la tarea de los diseñadores y programadores."*



















## Los nuevos proyectos

Según prosigue Bulmer: "Nuestro engine 3D es capaz de generar vistas interiores y exteriores. Disponemos de personal especializado en el diseño de exteriores de forma que queda garantizado un excelente acabado. Podría aburriros con detalles técnicos, como por ejemplo que disponemos de hasta 2.000 incrementos por rotación y que incrementamos píxel por píxel. Para explicarlo en términos sencillos, basta esta analogía: podemos dibujar un cielo de noche y colocar una estrella que utilizaremos como punto de referencia. Podemos optar por una resolución de hasta 1.024 x 768, aunque nuestro objetivo es la resolución más baja de 640 x 480 puntos.

También pretendemos hacer nuestro software compatible con las especificaciones de un modelo DX2 a 66 MHz. No tiene sentido producir juegos que sólo son capaces de funcionar en equipos dotados de procesador Pentium, si nuestros usuarios disponen de máquinas más lentas.

Otro de los principales problemas a los que nos hemos enfrentado es el tener que diseñar juegos tanto para la plataforma PC como para PlayStation. Por pretender alcanzar ambos mercados no hemos podido satisfacer al máximo los requisitos de cada una de ellas. Los medios de comunicación nos informan de que la industria informática está estancada, aunque la realidad es bien otra. Estamos en plena fase de expansión. Sufrimos un cambio de dirección y las circunstancias son mucho más exigentes que hace algunos años. Muchas compañías aún no han recuperado sus inversiones. Es por ello que existe la creencia de un cierto grado de declive del sector, aunque la única realidad es que las compañías se muestran reacias a realizar inversiones en juegos, a diferencia de hace algunos años. No obstante, en la actualidad somos capaces de realizar juegos con una calidad impensable hace tan sólo pocos años.

Los programas de algunos juegos como «Quake» han sido diseñados para fines específicos y carecen de verosimilitud, mientras que nuestros títulos sí que lo logran.

Un hecho significativo de los engines 3D es que estamos a punto de entrar en la era de la tarjeta aceleradora 3D, que facilitará la estandarización de la tecnología. Acabaremos por utilizar triángulos con texturas 3D puesto que el hardware, salvo contadas excepciones, utilizará la misma plataforma. A largo plazo, la tecnología de códigos 3D ya no cobrará tanta importancia, aunque sí a corto plazo."



## Compresión de vídeo

La vasta cantidad de utilidades que DCD ha elaborado es larga de enumerar, y constituye una prueba más de que se hallan muy por delante de sus competidores. Incluso han llegado







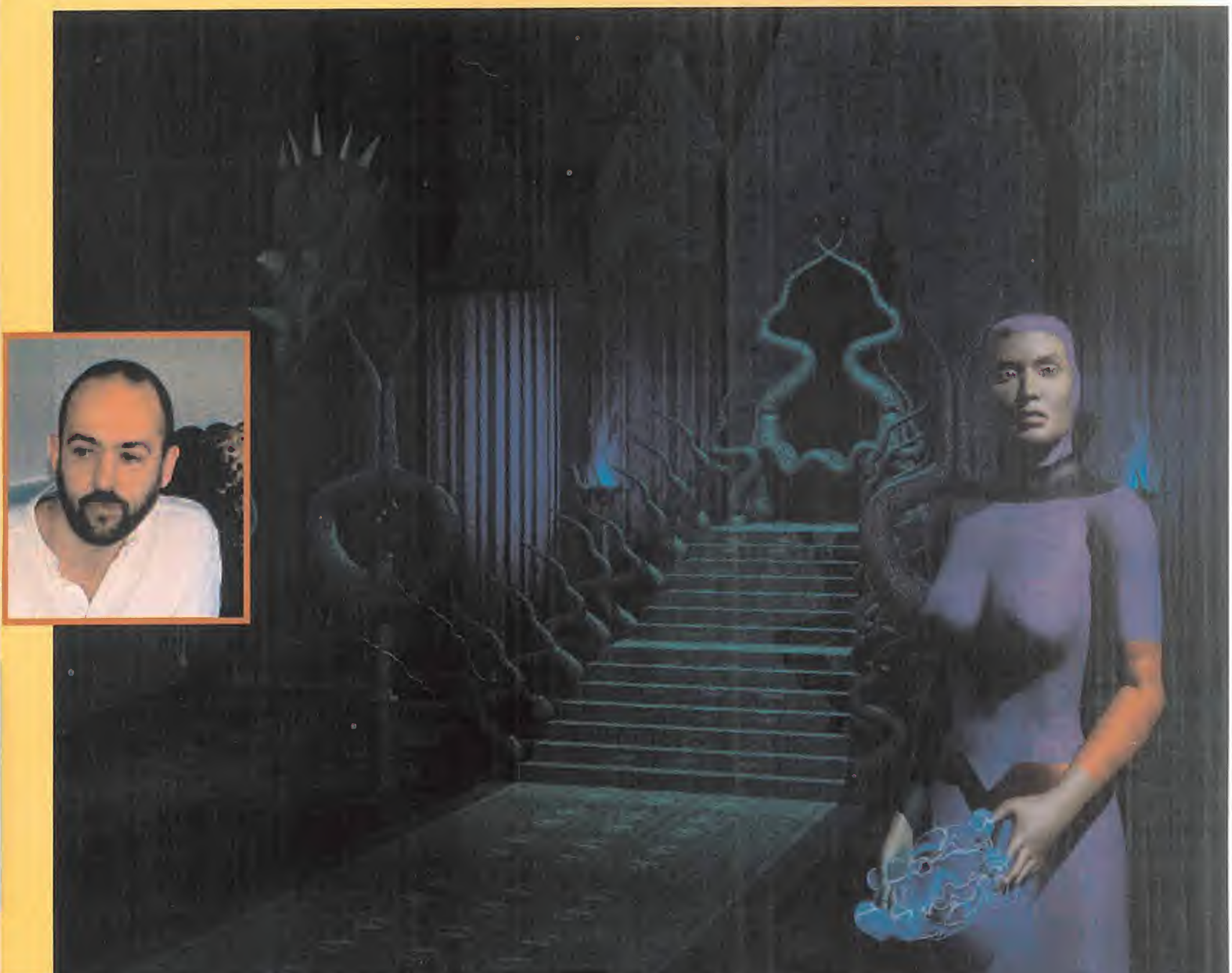




a elaborar sus propias rutinas de compresión al descubrir, sorprendidos, que nadie disponía de la adecuada a sus fines. Dicha rutina es compatible SVGA y con los gráficos procedentes de CD. Hasta la fecha ninguna compañía ha logrado igualar su resultado.
Por ello, multitud de grandes compañías están deseosas de adquirir los derechos de este sistema.
Una de las puntualizaciones que hace Bulmer es que sí es posible obtener resultados aceptables con los estándares de compresión del mercado, aunque ninguno de ellos iguale la velocidad alcanzada por su sistema.

## ¿Un visionario?

Dedicar más de 18 meses en un único proyecto supone que todo el equipo ha de coincidir en cuanto a sus gustos respecto al juego. Los aspectos comerciales son secundarios. Aunque le han ofrecido enormes cantidades de dinero por su compañía, Bulmer insiste en conseguir sus propias metas y confía en cambiar algunas cosas dentro de esta industria. Su compañía no sólo ha desarrollado un engine 3D que dejará boquiabiertos a la competencia, sino que además disponen de un sistema de compresión revolucionario. El hecho de tener más de once años de experiencia en el sector también dice mucho a su favor. Cuando penetramos en su despacho, apreciamos un ambiente totalmente abarrotado de objetos. Los planes y borradores de sus proyectos cuelgan de las paredes; todos ellos se convertirán posteriormente en juegos. Parece que DCD carece de jerarquías y las dos cabezas pensantes de la compañía conocen a la perfección los deseos de sus usuarios. Es una compañía con una lista de éxitos rotunda y en la actualidad están a la búsqueda de un editor que comparta su visión. Quien sepa entenderles tendrá a buen seguro bien ganada la partida.



# 30.000 millones en fichajes para mejorar nuestra liga...

*Ronaldo, Mijatovic, Romario, Rivaldo, Suker, Giovanni, Bejbl, Vlaovic, Esnáider, Capello, Robson, Seedorf, Stoichkov, Roberto Carlos, Finidi, Vitor Baia, Martins, Secretario, Blanc, Karpin, "Piojo" López, Lizarazu, Pizzi, Luis Enrique, Nikiforov, Ouedec, Alfonso, Kovacevic, Kouba, Luis Fernández, Bonissel, Saula, Del Solar, Mazinho, Dutuel, Mostovoi, Camacho, Mornar, Radimov, Gamboa, [illegible], [illegible], [illegible], Longhi.*



# UN DÍA EN LAS CARRERAS

MEGAJUEGO

**MICROPROSE**
Disponible: **PC CD-ROM**
**SIMULADOR**



# FORMULA ONE GRAND PRIX 2

SE PUEDE AGUANTAR QUE LA GENTE SE RETRASE. TAMBIÉN ESPERAR EN UNA COLA. Y, POR SUPUESTO, PERDER EL TIEMPO QUE SEA NECESARIO MIENTRAS EL NOVIO/A TERMINA DE ARREGLARSE. PERO LO QUE HA SIDO ABSOLUTAMENTE INAGUANTABLE ES HABER TENIDO QUE SOÑAR DURANTE TODO UN AÑO CON EL DÍA EN QUE LA CAJA DEL HABITUALMENTE CONOCIDO COMO «GP2» LLEGARA A NUESTRA REDACCIÓN. POR FIN ES NUESTRA, Y MUCHOS DE VOSOTROS YA LA TENDRÉIS EN VUESTRO PODER, Y PARA LOS QUE AÚN NO LA TENGÁIS, SÓLO DECIROS QUE NO SABEMOS A QUE ESTÁIS ESPERANDO DESPUÉS DE TANTO TIEMPO, PUESTO QUE TODAS ESAS FOTOS Y RUMORES ERAN CIERTOS.

Aunque podríamos criticar a Mr. Crammond y a su numeroso equipo por la inexplicable demora en el lanzamiento, pues la verdad es que la versión final apenas presenta diferencias con respecto a betas de hace ocho meses y todo está construido en base al campeonato de la temporada 94/95, se nos quitan las ganas de protestar ante el impresionante aspecto definitivo. Por muy manido que esté, sólo cabe recurrir al famoso cliché de "valió








la pena esperar". Para los que exigen la máxima fidelidad, lo de competir con los desfasados datos y normas del campeonato de hace dos años será un auténtico fastidio, pero es de lo único que se van a quejar.

## EL CORAZÓN DE LA F1

La presentación supone el comienzo del viaje que nos lleva al centro del simpar mundo de la Fórmula 1. Fotografías reales de las carreras, las zonas de boxes, no tardaremos en descubrir el infinito grado de semejanza de las mismas con las que veremos en primera persona dentro de la simulación. El logotipo de la FIA es la promesa de que toda la concepción del programa se ha realizado con el apoyo de la Federación Internacional de Automovilismo, y con ella la autenticidad de datos y estadística.

Tras navegar por unos menús preciosistas, damos el segundo paso hacia el corazón de la categoría reina del automovilismo de competición; leemos el considerable manual para aprender todo lo necesario antes de introducirnos en el angosto habitáculo del monoplaza. El estudio puede llevar bastante tiempo, porque se ha aumentado con respecto a la primera parte las secciones de configuración del coche hasta tal punto que una vez conocidos todos los secretos del reglaje de marchas, alerones, cantidad de combustible, suspensiones y barras estabilizadoras, bien podríamos aspirar a un puesto como preparador y diseñador.

La puesta a punto de nuestro monoplaza supondrá para los auténticos amantes y entendidos de este deporte la parte más bonita y excitante de la simulación, puesto que podrán comprobar las incidencias de los reglajes en el comportamiento del vehículo gracias a una magnífica computadora de análisis que, tras recibir los datos del ordenador de abordo, nos revelará las diferencias entre las vueltas que seleccionemos en apartados como la velocidad punta, frenada, aceleración, giro en curvas, patinado, etc. A esta maravilla hay que sumarle la compleja elección de la estrategia de carrera al establecer el número de veces que entraremos a repostar y cambiar neumáticos.






## ASFALTO CON HISTORIA

**Qué mejor manera de mostrar los circuitos que enseñar su zona más importante tanto por su historia como por su dificultad y espectacularidad.**

*GP DE BRASIL - INTERLAGOS*

*Como sucede en la mayoría de los circuitos, ha sido difícil decantarse por un lugar especial dado el gran número de curvas míticas que presenta el circuito brasileño. Pero por ser la primera curva tras la salida, y por estar en una bajada más que considerable que aumenta la dificultad de trazada al tener que ir pisando el freno, hemos elegido la Curva 1.*



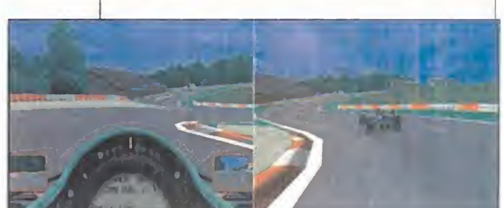
*GP DEL PACÍFICO - AIDA (JAPÓN)*

*Después de pasar la desquiciante esquina Williams, entramos en la parte más bella de este nuevo circuito: una larga recta que discurre como por un valle gracias a las colinas que la franquean.*



*GP DE SAN MARINO - ÍMOLA*

*Qué se puede decir del Autodromo Enzo&Dino Ferrari. Todo en él rebosa historia y pasión, tanto agradable como de infausto recuerdo. Aquí veis la famosa chicane Acque Minerale, una caída que ostenta todo un récord de trampas, pues muchos pilotos la toman en recto saltando por encima del piano pese al riesgo de bandera negra o de accidente.*



*GP DE MÓNACO*

*El gran premio por excelencia. Y tal vez la zona más recordada es precisamente una de las más fáciles de recorrer, el túnel. Es de los pocos sitios del circuito donde se puede adelantar.*



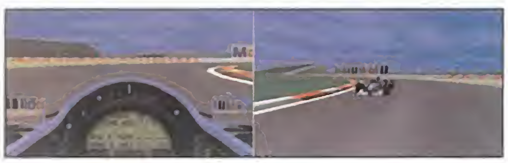
*GP DE ESPAÑA - MONTMELÓ*

*Toda una explosiva combinación de largas rectas y angulosas curvas, y por ello aquí aparece el final de la recta de tribunas, cuando tras pasar por el anuncio de la Caixa hay que frenar fuerte para tomar la curva ELF.*



*GP DE CANADÁ - MONTREAL*

*El circuito bautizado en honor del grandísimo Gilles Villeneuve sólo posee una curva de primera categoría, la de Pits Hairpin, que hay que tomar en primera.*



*GP DE FRANCIA - MAGNY COURS*

*Un trazado ideado para que prime el espectáculo, pues tiene numerosas curvas peraltadas y frecuentes badenes. Un buen ejemplo de ello es este descenso que se inicia tras sortear Chateau D'Eau.*



*GP DE INGLATERRA - SILVERSTONE*

*Conocido como el circuito del "no te fies", porque todo parece fácil pero de repente puede complicarse. Es lo que en esta una serie de curvas consecutivas te ponen a prueba.*





Aquí es donde se deciden muchas carreras. Hasta ahora, todo coincide con la realidad a un nivel que jamás habíamos visto.

Pero es conduciendo donde finalmente algunos descubrirán que no están hechos para la velocidad y otros lamentarán no haber sido millonarios para ganarse la vida de una manera harto contradictoria: jugándosela. Cuando vemos el volante flanqueado por el cuadro de mandos, y el enorme display de cristal líquido, y levantamos la vista para mirar hacia delante, finalizamos nuestro viaje y llegamos a la esencia pura de la Fórmula 1: adrenalina en cantidades masivas. Pisamos el acelerador y el chirriante derrapaje del tren trasero es inevitable al pasar los 750 caballos de potencia al suelo de forma tan repentina. Con un rápido contravolante evitamos el ridículo nada más empezar.

## TURISMO EN MÓNACO

Era inevitable, hemos elegido el circuito de Mónaco para nuestra primera incursión. El recorrido del circuito nos es familiar, pero todo lo que lo rodea parece sacado de alguna retransmisión televisiva a través de la cámara subjetiva. Los majestuosos edificios que delimitan este circuito urbano de la capital del principado surgen por doquier ante nuestros ojos con una calidad de representación insuperable gracias a la alta resolución y a una texturización soberbia sobre modelos que parecen estar digitalizados de los reales. El vallado, los pianos, paredes, graderíos, indicadores de distancia a curva y todos los elementos que hemos visto decenas de veces en la televisión están exactamente donde deben de estar y con el aspecto que tienen que tener.

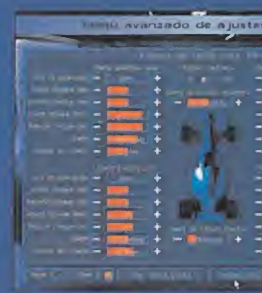
Tras girar en Santa Devota, subimos por la parte más rápida del circuito y allí están las más famosas tiendas de moda del mundo, sentimos que realmente vamos a 250km/h tanto por la trama del asfalto como por los botes que damos al pasar sobre la zona más bacheada del circuito. Como nos quedamos mirando el Casino tenemos que bloquear las ruedas con una frenada brutal para tomar la curva Mirabeau



y, tras cegarnos con la nube de espeso humo generada por tan excesivo rozamiento, notamos la consiguiente pérdida de control y motricidad que nos lleva a impactar contra la valla de publicidad que anunciia una marca que a partir de ahora nos dará mala espina. Nuestro alerón delantero salta por los aires

## MANOS, PIES Y CEREBRO, MUCHO CEREBRO

*La verdad es que no es totalmente correcto decir que «Formula One Grand Prix 2» es sólo el mejor simulador de la historia del software de entretenimiento; habría que añadir que también es uno de los mejores juegos de estrategia. ¿Cómo es posible este fenómeno? La explicación es que la Fórmula Uno no es sólo es pilotar un monoplaza tan rápido como se pueda, también hay que prepararlo según el tipo, las condiciones de la pista y número de kilómetros a recorrer, así como establecer una estrategia de carrera determinando el número de paradas en boxes.*





*En los entrenamientos libres disponemos del tiempo necesario para llegar a conocer el circuito al milímetro. Las curvas y sus velocidades de paso, zonas de frenada o de aceleración máxima, partes bacheadas o resbaladizas, cada milímetro de asfalto debe memorizarse, y tras ello ya podemos empezar a experimentar cambiando la altura de los alerones delanteros y traseros, el reparto de pesos en la frenada, el reglaje de los regímenes de cambio, la dureza de los múltiples muelles y elementos de la suspensión, la altura del chasis con respecto al suelo y la tensión en las barras estabilizadoras. Las diferencias en la velocidad punta y el comportamiento en curva*






y aún pasmados por el extremo realismo del choque, enfocamos la mítica horquilla de Loews. Hay que presionar fuerte y continuadamente la tecla de giro a la izquierda o mantener el volante –si tenéis la suerte de contar con el volante y pedales de Thrustmaster soportados por el programa– para




vencer la fuerza centrífuga que hace que la zaga trasera quiera cruzarse.
Superada esta exigente prueba de habilidad de pilotaje, entramos en la zona del puerto y, cómo no, la envidia nos corroe al ver los descomunales yates atracados en el Club Naútico. De repente, un brusco contraste de iluminación dilata nuestras pupilas al máximo, hemos entrado en el famoso túnel que pasa por debajo del edificio Loews con unos balcones repletos de gente. Las luces de neón producen una luz bastante ténue, los focos de luz están magníficamente hechos. Con reflejos y punta-tacón conseguimos pasar la Nouvelle chicane subiéndonos por los pianos, lo que, mientras el sonido digitalizado inunda nuestros oídos, provoca una severa inclinación de la carrocería que nos hace sentir la fragilidad de nuestro control sobre las brutales reacciones del monoplaza.
Ahora alcanzamos la peor zona del circuito, donde te parece que los abarrotados graderíos se te van a caer encima. Es tal la estrechez de esta zona que es como atravesar una vaina con una bala. Aquí es donde el rugido del motor, de las frenadas o de los contactos con el cercado resuena hasta el límite audible. Al principio nos preguntamos porqué diablos no han puesto efectos del griterío del público. La explicación es obvia, un piloto, entre que lleva un casco prácticamente blindado y el bramido del motor, ¡no puede escuchar al público!
Como sucede con los gráficos, en el sonido también está lo que tiene que estar, y nada más, porque incluso la reproducción es en estéreo y podemos percibir por dónde se aproxima un coche según el canal por donde suene el rugido de su motor. No hay necesidad de mirar por los retrovisores, pero sí que es un auténtico gustazo ver cómo vamos dejándolo todo atrás con una imagen invertida idéntica en presencia y calidad a lo que vemos por delante.
Tras sortear la Rascasse, entramos en el carril de boxes y descubrimos el frenesí característico de esta transitada zona. Frenamos en seco ante el mecánico que nos eleva con el gato hidráulico. Mientras nos pasan un trapo por la visera del casco y escuchamos el sonido de los destornilladores

*pueden llegar a ser enormes, percibibles tanto durante la conducción como al analizar los excelentes gráficos de líneas del ordenador de análisis, todo un portento tecnológico que nos facilitará enormemente encontrar la configuración que mejor se adapte a nuestro estilo de pilotaje. Es inútil establecer unos reglajes fijos para cada circuito, todo dependerá de nuestra forma de entender la conducción y de las características de nuestro coche, porque además la situación cambia radicalmente entre las sesiones de clasificación y la carrera.*



*Una vez superado con horas de entrenamiento y pruebas continuas la compleja preparación, afrontamos lo que debe suponer en la mayoría de los casos la diferencia entre el éxito o el fracaso total: decidir el número de paradas de repostaje de combustible y cambio de neumáticos y en que vuelta se harán. De una manera harto simple y para que se entienda en general, se puede decir que parar una sola vez puede suponer una gran ventaja en tiempo, pero al principio nuestro coche irá más cargado de combustible y por lo tanto irá más lento y tendremos que llevar a los neumáticos al límite de adherencia. Entrar dos veces a boxes es lo más normal y es la norma general, y parar tres veces es para los que estén absolutamente convencidos de su capacidad para volar por la pista con el objetivo de marcar los mejores tiempos, pues siempre irán ligeros de combustible y con los neumáticos en perfecto estado. También hay que conocer las condiciones de la pista, el desgaste medio de los neumáticos según el número de curvas y por tanto de frenadas, etc. Y, por supuesto, cualquier incidente inesperado como un golpe o la aparición de la lluvia puede dar al traste con todo lo planeado. Por muy buenos pilotos que seáis y aunque tengáis el mejor coche, si os equivocáis en la preparación y en la estrategia no tenéis nada que hacer.*



*GP DE ALEMANIA - HOCKENHEIM*

*La belleza hecha circuito. En mitad de un enorme bosque baviero surge como de la nada una serie de interminables rectas comunicadas entre sí por chicanes. Aunque tal vez la zona más llamativa es el MotorDrome, donde están ubicados los graderíos más grandes del mundial, la esencia del circuito son las rectas como la que aquí veis, donde se ve la auténtica velocidad máxima de los monoplazas.*



*GP DE HUNGRÍA - HUNGARORING*

*El trazado magiar también es de los que invita a bajar los alerones al máximo y pisar a fondo el acelerador hasta llegar a los 320Km/h, que es la velocidad que puede alcanzarse en este punto, la recta de meta.*



*GP DE BÉLGICA-SPA FRANCORCHAMPS*

*Aquí podéis ver otra de las bajadas por excelencia: Eau Rouge. En sexta velocidad, pero al loro con esta preciosa chicane del final.*



*GP DE ITALIA - MONZA*

*Casa Ferrari. O casa Tifosi. Y, cómo no, la chicane de la discordia, la zona de eterno conflicto, y de peleas continuas, es Rettifilo y la variante Goodyear. Lentitud, escasa adherencia y ruedas pasando por encima de los pianos montan siempre el número, sobre todo después de la salida.*



*GP DE PORTUGAL - ESTORIL*

*Sin duda la curva más peligrosa del circuito luso es esta réplica exacta de la curva parabólica de Monza. Esto significa que la fuerza centrífuga está siempre empujando hacia el exterior mientras a 200 kilómetros por hora tratamos de mantenernos en el ángulo de giro que nos lleve a la recta de meta.*



*GP DE EUROPA - JEREZ*

*En mitad del árido territorio de Jerez de la Frontera está ubicado un circuito que es la pesadilla de todos los pilotos por el asfalto bacheado y las curvas de trazado irregular. Podríamos haber mostrado cualquiera, pero el honor recae en esta curva Ayrton Senna.*



*GP DE JAPÓN - SUZUKA*

*Sólo los japoneses podían hacer un circuito así. ¿Pues no va y tiene forma de ocho? Y este es precisamente el centro de ese ocho, pues es la pasada por debajo del puente que une los dos sectores.*



*GP DE AUSTRALIA - ADELAIDA*

*Un circuito urbano no tan mítico como el de Mónaco, pero siempre más emocionante, ya que al ser la última carrera en él se suelen decidir los títulos. Y no hemos podido resistir la tentación de mostraros la curva donde Damon Hill embistió a un descontrolado Michael Schumacher, lo que dio el campeonato al alemán en medio de la polémica que luego quedó zangada al examinar el vídeo que demsotró la inocencia del marido de la hermosa Corinna.*







eléctricos o el del anclaje del alerón que habíamos destrozado, consultamos la pantalla de registros para darnos cuenta de que nuestro tiempo es similar a los obtenidos en el último Gran Premio de Mónaco. Era lógico teniendo en cuenta la abrumadora exactitud en la reproducción de la topografía del circuito y la similitud entre las prestaciones de nuestro bólido y el de Jean Alesi, por poner algún ejemplo. Un simulacro perfecto que se corrobora durante las repeticiones. Probad a grabar la retransmisión de un gran premio que nunca hayáis visto, luego dar unas cuantas vueltas en el circuito correspondiente, cambiar entre las diez posiciones de cámara disponibles, y cuando le echéis un vistazo a la grabación tendréis una especie de deja vú, esa sensación de que ya habéis estado allí con la enorme diferencia de que ahora sois vosotros mismos los que podéis estar dentro del minúsculo habitáculo de uno de esos vehículos. Sólo falta la vuelta de calentamiento antes de las salida.

Tras esta inolvidable experiencia en Mónaco, empezamos a entrenar intensivamente en el resto de los 15 circuitos en los que se decidirá el campeón. Y en todos ellos la historia es similar a la narrada con Mónaco, un realismo de fábula. Una exhaustiva imitación en todas las construcciones, carteles publicitarios, árboles, colinas, montañas, y en el cielo plagado de nubes estratificadas si hace el deseado buen tiempo o negros cumulonimbos durante situaciones de lluvia.

## EL PILOTAJE DE ÉLITE

Junto a la calidad gráfica y número de objetos en los aledaños de la pista, lo que ha cambiado de manera más radical es la conducción del monoplaza. Si en la primera parte se echaba en falta una mayor dificultad en el control, ahora es todo lo contrario. Parece como si Mr. Crammond se hubiera subido a un Fórmula 1 y ya fuera un piloto experimentado, porque ha logrado una duplicación perfecta del comportamiento de un automóvil de tracción trasera con casi 800 caballos de potencia. La tracción durante los giros se verá comprometida si aceleramos a fondo demasiado pronto, si bloqueamos las ruedas en una pasada de frenada la dirección quedará prácticamente inamovible. Al pisar las zonas de hierba el patinaje es casi seguro y si para nuestra desgracia damos con nuestras ruedas sobre una trampa de tierra nos parecerá que más bien son arenas movedizas. Así pues, sólo la rapidez en el contravolante, la tranquilidad en la presión sobre los pedales, y más que nada, práctica y entrenamiento a lo largo de cientos de horas nos permitirá optar a ese sueño que es ser campeón del mundo.

Con todo lo dicho aún nos quedamos cortos para describir las excelencias de un simulador que pasará a la historia de la misma forma que su inolvidable predecesor, como el mayor logro de la informática en la emulación de una disciplina deportiva.

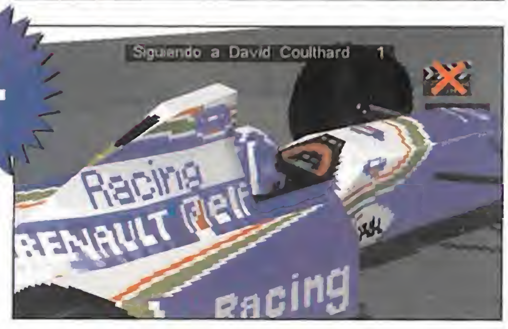
*A.T.I.*




***LO BUENO:* Supera todas las expectativas creadas desde hace meses. Como en su día ocurrió con «Indycar 2», se han aprovechado todos los medios actuales para hacer la mejor simulación del momento.**

**94**

***LO MALO:* Pentium a 133 Mhz con 16 Mb para jugar en SVGA con buenos niveles de texturas y frames, aunque la VGA es más que aceptable. Todos los datos son de la temporada 1.994.**





# E L C L U B D E L

# Sol, p

LO PROMETIDO ES DEUDA. TRAS UN PAR DE MESES EN LOS QUE HEMOS TRATADO LO MÁS VARIADOS TEMAS, HOY VAMOS A RESPONDER A LAS PREGUNTAS DE LOS AFICIONADOS CON INQUIETUDES AVENTURERAS. SED TODOS BIENVENIDOS A LA REUNIÓN MÁS CALUROSA DEL AÑO. AFORTUNADAMENTE, YA TENEMOS AIRE ACONDICIONADO...

Qué sería de las aventuras sin los enigmas irresolubles, los puzzles enrevesados y las pistas falsas. Sin duda perderían todo su encanto. No obstante, por muy expertos que seamos, por muy inteligentes que aparentemos ser, siempre hay alguien que nos supera. Y si ese alguien es un diseñador de aventuras, entonces ya podemos dar por sentado que vamos a meternos en más de un problema.
Afortunadamente, siempre podéis acudir a El Club de la Aventura, donde todos los atascos tienen solución, y todos los enigmas son resueltos. Por supuesto, también tenemos reservado un espacio para tratar cualquier otra cuestión relacionada con las aventuras gráficas, en todas sus variantes. Allá vamos...

## ¿ALGUNA NOVEDAD?

Antes de dar paso a la ronda de preguntas y respuestas, tan sólo dejadme dedicar un par de líneas a los nuevos lanzamientos que se avecinan. El más destacable de todos es «MundoDisco 2», una prometedora aventura en la línea de su antecesora, pero con unos gráficos mucho más trabajados, cercanos a los de una película de animación. Eso sí, totalmente interactiva. Las locas historias de Terry Pratchett siempre son una garantía de éxito. Tampoco podemos olvidarnos de «Three Skulls of the Toltecs», una aventura española ambientada en el Oeste, de la que esperamos prontas noticias. Finalmente, deciros que por fin están a la venta las recopilaciones de las aventuras de Sierra On line, a un precio muy ajustado. En un solo paquete, podéis encontrar todos los capítulos de cada una de las sagas más importantes: King's Quest (I-VI), Leisure Suit Larry (I-VI) y Space's Quest (I-V), junto con todo tipo de vídeos con entrevistas a los programadores, el "Cómo se hizo", posters, y demás parafernalia que entusiasmará a los fans de Sierra. Eso sí, en versión original (inglés). Una buena iniciativa que esperemos lleven a cabo otras compañías.
Estamos ya en condiciones de recibir a nuestros socios desesperados. El primero en presentarse es Rafael Ruiz, de Oguijares (Granada), que tiene una serie de dudas sobre «Simon the Sorcerer II». Puesto que muchas de ellas son las mismas que las de Marina, Salva y Carolina, de Dos Hermanas (Sevilla), –¿cómo va ese ataque de histeria, chicas?–, vamos a intentar resolverlas de forma conjunta. Para acabar con la araña de la alcantarilla, hay que provocar una tromba de agua solucionando todos los problemas de los bailarines

Tras echar una mano a los aventureros con problemas, vamos a retomar una de vuestras secciones favoritas. En ella nos reveláis los secretos mejor guardados de las aventuras.




Así, Raúl Rodríguez, de Madrid, ha descubierto que en la cocina de «Monkey Island I» hay un cuadro de Max, el protagonista de «Sam & Max», con un gorro de cocinero. También Joaquim Castro, de Gavá (Barcelona), Fernando J. Costas, de Vigo, y Mario Domenech, de Málaga, han encontrado a Max, pero en forma de disfraz en la tienda correspondiente, en «Monkey Island II». Mario además destaca el más que sospechoso parecido entre Bernard, uno de los protagonistas de «Day of the Tentacle», y Steve Urkel (los andares, los bolis en el bolsillo, las gafas...). Finalmente, Fernando se ha topado nada menos que con Darth Vader y Ben Kenobi en los pasillos de la Academia Starcon, en «Space's Quest V». Seguimos sin movernos de Vigo, pues Manuel Nieto ha encontrado una galería subterránea en un tocón de

## EL OJO

# aya y aventuras

de la plaza. El batido que se solidifica sirve para "despachar" al último de los Magos del concurso de magia. La forma de cambiar la hora del reloj de Muc Swamplings consiste en colocarle un diente de la maquinaria que impulsa la cuna del bebé del castillo. Si lo que queréis es ganaros los favores de la Dama del Lago, entonces debéis capturar a la foca real con la caña que hay en el cubo de basura de la casa de Muc, y un pescado del lago. Por último, a la pregunta "¿Cómo puedo despertar a la princesa dormilona?", puedo responder: con el guisante que deja el príncipe, una vez que le entregas la espada. Ésta es la primera de las tareas necesarias para calmar al bebé real, ya que la princesa le





entregará un caramelo, que no aceptará. Con el dulce en su poder, Simón puede obtener la leche del bebé swampling, que hará las delicias del pequeño principito.

Para finalizar con este cuarteto de aventureros, Rafael me pide que me decida sobre una de estas dos aventuras: «Guilty» o «The Dig». No lo dudes: quédate con esta última.

Saludamos así a M.J. Rubio, de Madrid, un aprendiz de detective que sigue la pista de un peligroso asesino, en «Laura Bow II». En realidad, habría que decir que es el asesino el que le sigue la pista a él, ya que M.J. no consigue evitar que éste acabe con Laura. Sólo podrás conseguirlo si entras en la sala del dinosaurio y bloqueas la cerradura con el trozo de alambre. Después, corre hasta la sala de armaduras y continúa hacia el norte. En ese pasillo, utiliza la silla de la izquierda para bloquear la puerta. Por último, ve a la sala de los sarcófagos y escóndete en el de más a la izquierda. Sobre algunas noticias relativas a su primera parte, puedo decirte que fue publicada en 1.990 –no en España–, bajo el nombre de «The Colonel Bequest». En ella se nos muestra las primeras aventuras de Laura Bow, dentro de una enorme mansión sureña plagada de asesinatos, traiciones, pasadizos secretos y oscuras tramas. Una gran aventura de intriga que, desgraciadamente, es muy difícil que encuentres, a no ser que preguntes en alguna tienda de importación. Prueba también en el distribuidor de Sierra en España, a lo mejor pueden conseguírtela como un favor especial.

Finalizamos la ronda con Ignacio García, de Durango (Vizcaya), que está a punto de terminarse una verdadera reliquia llamada «Police's Quest I» (1.987), pero todavía le falta atrapar al "Angel de la Muerte". La secuencia completa es la siguiente: En la primera partida de póker, debes ganar al menos 1.000 $. Esto hará que te inviten a una segunda más importante. Ve entonces a la habitación y espera a tus 3 hombres. Teclea TALK MAN y ASK ABOUT TRANSMITER. Después, vuelve al bar y dale dinero a Woody para que te admitan en la nueva partida. Si ►

árbol, en «Monkey Island», cuando sigues al tendero hasta el bosque. Sin embargo, al intentar entrar, aparece un mensaje pidiendo el disco 352 y 854 que, como no existen, te deja con las ganas de explorar las mencionadas cavernas.

El que me ha dejado perplejo es el descubrimiento de Francisco J. Táboas, también de Vigo –a los gallegos no se les escapa nada–, que ha encontrado nada menos que el logotipo de Televisión Española (TVE) en el laberinto de «Monkey Island II». ¿Hay alguien más capaz de confirmarlo?

Aquí va otro interesante. Mario Alba, de Paiporta, Valencia, se ha dado cuenta de que el camionero de «Full Throttle» luce un tatuaje en su brazo con la insignia imperial de "La Guerra de las Galaxias". Si no tenéis el juego, podéis observar este detalle en una de las fotos de la página 33 del número 1 –Tercera Época– de Micromania.

Javier Carrera, de Alicante, también tiene algo que aportar. En «Quest for Glory III», la primera vez que duermes en la sabana, aparece un oso hormiguero que te empieza a hablar de su trabajo, además de los mismisimos "El Gordo y el Flaco", que están buscando el camino para ir a la guerra. Sencillamente fascinante. Si pensáis que vosotros habéis descubierto algunos secretos todavía mejor guardados, no dudéis en escribirnos una carta. Seréis los protagonistas del próximo Ojo Clínico.

CLÍNICO



# EL CLUB DE LA AVENTURA







ganas, te harán dos preguntas, que deberás contestar con YES. Frank se levantará de la mesa, por lo que aprovecharás la ocasión para seguirle e informar por radio (CONTROL+D) antes de que llegue a su habitación. Ya sólo te queda disfrutar de un sorprendente final. Más vale tarde que nunca, ¿no?

## MOMENTOS ESTELARES

Inauguramos aquí una nueva sección en la que todos podéis participar. Se trata de reflejar, en unas pocas líneas, ese momento especial que os ha emocionado, alucinado o divertido, al jugar con una aventura gráfica. Para ir abriendo boca, voy a confesaros una de mis escenas favoritas, que todos conocéis. Tiene lugar en cierta isla del Caribe. Nuestro protagonista, un inefable aprendiz de pirata, acude al pantano en busca de la hechicera vudú, pero ninguna embarcación flota en la orilla. Tan sólo un destartalado ataúd descansa, medio hundido, en el fango. Ni corto ni perezoso, Guybrush se introduce en él para, con ayuda de una rama, alcanzar la choza de la hechicera que se asoma en el centro del pantano, mientras los murciélagos revolotean alrededor. Así es Guybrush Threepwood, y así es «Monkey Island II».
Podéis remitir vuestros Momentos Estelares a la dirección habitual de El Club de la Aventura.

## ESTO ES TODO, AMIGOS

Veo caras cansadas, entre los asistentes a la asamblea. Es lógico. El verano ha sido proclive a la experimentación de multitud de aventuras, y ni siquiera un tal Indiana Jones habría sido capaz de soportar todas las que nosotros hemos vivido.
Afortunadamente, disponéis de treinta días para recuperaros, antes de que nos volvamos a encontrar. Nos vemos, el próximo mes...

*El Gran Tarkilmar*

## LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

*¡Por fin! Una entrada fulgurante que rompe la monotonía de los últimos meses. Se trata de «Simon the Sorcerer II», la típica aventura de fantasía, capaz de seguir la estela de las más grandes.*
*Este mes todo queda en casa, pues su antecesora, «Simon the Sorcerer», también consigue escalar puestos en la lista TOP 5. Resaltar, asimismo, el sube-baja de «Full Throttle», que vuelve a introducirse en las lista de las Mejores del Momento. ¿Hasta cuando? Vosotros tenéis la respuesta...*

### LAS MEJORES DEL MOMENTO

**The Dig**
**Simon the Sorcerer II**
**MundoDisco**
**Full Throttle**
**Day of the Tentacle**

### TOP 5

**Indiana Jones Atlantis**
**Monkey Island I**
**Monkey Island II**
**Day of the Tentacle**
**Simon the Sorcerer**

**NOTA IMPORTANTE**

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección:* ***MICROMANÍA****, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña* ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»****, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

*También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:*
**clubaventura.micromania@hobbypress.es**

Atlantean
Interactive Games

COMPUTER
2000
ESPAÑA, S.A.U.




4.590 ptas.

# ISLAND PERIL

## La Aventura por la Supervivencia









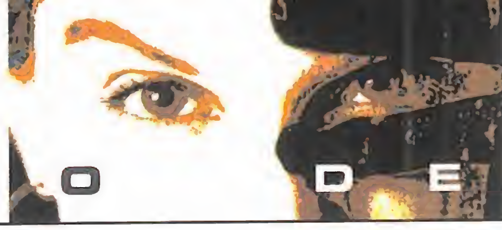
Bienvenidos a Lorgina Island. El objetivo es derribar a todos los oponentes que te salen al paso e intentar salvar a la preciosa chica que responde al nombre de "Sweet Cheeks".
El inconveniente es que la isla está rodeada de terribles peligros como dioses del Vudú, demonios y otras criaturas.

### ¿SERÁS CAPAZ DE CONSEGUIRLO?

*Los requerimientos del sistema son: IBM PC & Compatibles-486 o superior. CD-Rom de 2x. MS DOS 5.0 o superior, 10 Mb libres en disco duro. 8 Mb Ram (se recomiendan 16 para Win95). Soporta todas las placas de sonido, mouse y joystick.*

*Puntos de Venta:*

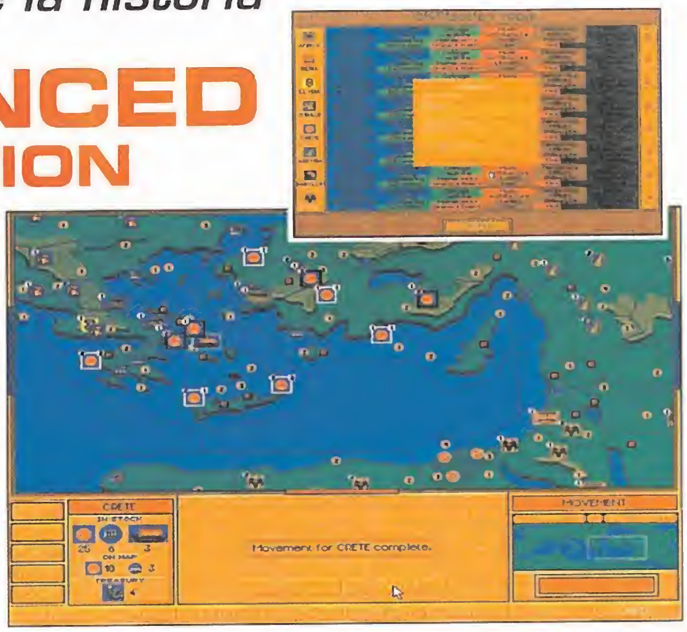
| JUMP ORDENADORES | MARKET SOFTWARE | CENTRO MAIL | LOGIC CONTROL | FNAC ESPAÑA |
|---|---|---|---|---|
| ☎ 96-152 00 08 | ☎ 93-318 85 08 | ☎ 91-380 28 92 | ☎ 93-728 54 63 | ☎ 91-595 61 11 |





*El comienzo de la historia*

# ADVANCED CIVILIZATION



**SSI/MINDSCAPE**
Disponible: **PC CD-ROM**
**ESTRATEGIA**

Para realizar «Sid Meier's Civilization», Sid Meier se inspiró en un juego de estrategia de tablero, publicado por Avalon Hill, y de nombre «Civilization».

Ese juego propició una secuela en juego de mesa, que Avalon Hill ha convertido al ordenador en lo que es «Advanced Civilization». Con esto quedan explicadas las preguntas sobre que tiene que ver el juego que comentamos ahora con «Sid Meier's Civilization».

«Advanced Civilization» se juega sobre un tablero que representa Europa, Oriente Medio y el norte de África, dividido en una serie de provincias, y ambientado en los albores de la Humanidad. Sobre ese mapa se colocan hasta ocho pueblos que lucharán entre sí por asentarse en el mundo y fundar una civilización próspera. La representación de cada pueblo se realiza mediante unas fichas identificativas de un solo tipo. Cada bando mueve sus fichas por las provincias que contiene el mapa conquistando territorios, fundando ciudades o luchando con las fichas de sus competidores.

El mecanismo del juego es por turnos, que a su vez se dividen en una serie de fases que van siempre en el mismo orden y que permiten hacer una acción a cada bando: movimiento, combate, construcción, comercio, etc. «Advanced Civilization» sigue con rigidez las reglas de su homólogo de tablero, tanto que para representar el comercio se sigue el sistema original mediante cartas.





El juego al principio se reduce a exploración y conquista del mapa, lo que produce también un aumento de nuestras fichas –nuestro pueblo–. Y según pasa el tiempo acumulamos territorios y riquezas, practicamos el comercio con los otros pueblos, sufrimos calamidades, y descubrimos conocimientos que aumentan nuestras posibilidades de producción y nuestra cultura, y por consiguiente el poder de nuestro imperio.

Muy discreto a nivel gráfico, tiene alguna animación que le da una cierta frescura, pero sus máximos valores son la sencillez y la adicción multijugador.

Con sus variados niveles de inteligencia artificial, la máquina es un excelente competidor, pero las partidas más divertidas son contra otros jugadores, hasta un máximo de siete. Tan necesario para cualquier estratega como el de tablero, en el que probarlo y viciarse inevitable.

**87**

*C.S.G.*

*Plataformas animadas*

# ARCADE AMERICA

**7TH LEVEL**
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS)**
**ARCADE**

Como ya tuvimos ocasión de comprobar en «Battle Beast», la debilidad de 7th Level son los dibujos animados hilarantes y escandalosos. Y por eso es un ingrediente clave de muchos de sus juegos, a los que dotan de una personalidad propia e inconfundible. Y les sale bien.

«Arcade America» sigue esta línea. Es un arcade de plataformas para Windows en el que el protagonista es Joey, un niño que recorre los lugares más famosos de Estados Unidos, personificados en los decorados más graciosos con las plataformas más



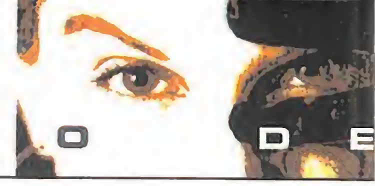
complicadas que podamos imaginar. En cada nivel –más de 60– además de encontrar la salida en un tiempo determinado deberemos recolectar objetos que nos darán bonus, nos enseñarán una curiosa animación, o nos servirán para atrapar los monstruos del protagonista, objetivo final del juego.

Imprescindible joystick de cuatro botones para tener un control de las acciones de Joey: saltar, coger, disparar y dar barrigazos.

La movilidad de Joey es total, y sus animaciones numerosas y precisas, de gran calidad. El juego es un gigantesca parodia "made in USA" en la que se suceden con profusión las escenas cinemáticas que consiguen arrancar la carcajada al jugador. Y es que en 7th Level siguen fieles a su costumbre de hacer juegos sencillos, fáciles de jugar y divertidos a tope.

**84**

*E.G.B.*



...y además

## CAMBIO DE AIRES

## BATTLEGROUND GETTYSBURG

*TALON SOFT/EMPIRE*
*Disponible: PC CD-ROM (WINDOWS)*
*ESTRATEGIA*



Con su serie Batttleground, Empire nos traslada a los campos de batalla más famosos de la Historia. Si primero fueron las Ardenas, ahora cambiamos radicalmente y nos vamos a Gettysburg, al año 1.863, en plena Guerra de Secesión americana. La viviremos a través de unas docenas de escenarios que podremos jugar de manera individual o bien por modem. La mecánica del juego sigue siendo la de los tradicionales wargames de tablero, por turnos, cada uno de los cuales se divide en un número de fases. El mapa de juego dispone de una vista 2D –más cómoda– y una 3D –más detallada– con gráficos muy agradables. Muy comprensible en todos sus aspectos y bastante agradable de manejar. De los mejores wargames.

★★★★

## TU PRIMER HELICÓPTERO

## GUNSHIP

*MICROPROSE*
*Disponible: PLAYSTATION*
*SIMULADOR*

Un juego de helicópteros, ¡y en una PlayStation! Será un arcade. Pues no, es un simulador, por increíble que parezca. Y además bien realizado, tanto a nivel técnico gráfico –poligonal con texturas– y sonoro –con efectos especiales atronadores–, como de la simulación en sí –varios tipos de misiones en distintos escenarios–. A la altura de muchos simuladores de PC, con unos parámetros de realismo apropiados y un detalle sorprendente en la realización del helicóptero y de lo que con él se puede hacer –os faltarán botones en el pad–. Cojea un poco en cuanto al manejo, que se aleja totalmente de la concepción arcade de la PlayStation, pero en cuanto te haces con él se convierte en uno de tus juegos preferidos. Si lo que buscas es simulación, claro.

★★★★

○ MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

## *Exclusivamente para Trekkies*

# STAR TREK KLINGON






**VIACOM**
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM (WINDOWS)**
**PELÍCULA INTERACTIVA**

Como si de una película se tratase, apoyada por el mejor vídeo imaginable en Windows sin tarjeta MPEG y contando con sonido de alta calidad, tendremos la mejor ocasión para aprender todo sobre los Klingon.

La acción se desarrolla en primera persona, en la que evolucionaremos por los decorados examinando los objetos, y los actores interactuarán con nosotros como si fuéramos uno más. En lo tocante al rodaje nada que objetar, con una puesta en escena adecuada y una buena interpretación por parte de los actores. El terreno que pisamos se vuelve inestable cuando hablamos de términos como jugabilidad e interacción, factores ambos desconocidos en el juego. Nuestro papel se limitará a visionar cómodamente sentados la película que el juego nos ofrece mientras esperamos uno de los contadísimos momentos en que se nos permite intervenir, para pinchar sobre una parte de la pantalla esperando haber hecho lo correcto. Si es así, la película continuará; en caso contrario, tendremos unas cuantas oportunidades más para enmendar nuestro error, y si las agotamos todas deberemos empezar de nuevo.

«Star Trek Klingon» se compone de tres CD-ROMs, de los cuales dos forman el juego, mientras que el otro es un laboratorio de lenguaje klingon, con el que aprender y practicar este idioma, muy útil en ciertos aspectos del juego.

78

El laboratorio nos enseñará peculiaridades de la cultura klingon, nombres de objetos y actos, pronunciación de esas palabras, y traducción de las mismas al inglés. Sí, porque además de en klingon, éste es el idioma en que se encuentran todas las conversaciones –sin subtítulos–.

*C.S.G.*

## *Toda la emoción del béisbol*

# FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

**ACCLAIM**
Disponible: **PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**DEPORTIVO**

Para hacer un simulador deportivo, además de las condiciones necesarias de jugabilidad elevada y representación fiel del deporte en cuestión, se tienen cada vez más en cuenta los niveles de realismo. Se trata de acercar al jugador en la mayor manera posible a la práctica de ese deporte, como si de una retransmisión televisiva se tratase. Acclaim ha captado perfectamente la idea en «Big Hurt», una intensa ráfaga del deporte más



*Fuerza de choque*

# DEADLINE





**MILLENIUM/PSYGNOSIS**
Disponible: **PC CD-ROM**
**ESTRATEGIA**

Si sentís especial admiración por las fuerzas especiales, los cuerpos de élite, o los grupos antiterroristas, y os gustaría veros inmersos en las acciones de uno de ellos, «Deadline» es vuestro juego. Inspirado en las SAS británicas, el juego nos pone al frente de un comando especializado en la liberación de rehenes, desactivación de explosivos, captura de criminales, y otras operaciones delicadas de muy alto riesgo.

El juego está planteado como estrategia en tiempo real con toques arcade sobre decorados isómetricos 3D, con distintas alturas en el estilo «UFO: Enemy Unknown». Nuestra misión será la de coordinar las acciones del grupo antiterrorista en una serie de misiones de complejidad creciente.

Nosotros escogeremos los miembros más adecuados para cada misión, daremos las órdenes, los agruparemos convenientemente, y asignaremos objetivos. El juego permite tomar control de cada hombre o bien asignarles tareas automáticas que realizarán según sus habilidades, entrenamiento y órdenes.

Metidos en materia, el manejo del juego con el ratón deja mucho que desear, y el número de teclas para todas las acciones es muy elevado. El interface es comprensible, pero no muy efectivo, y la falta de precisión nos puede hacer fallar en los momentos clave. No obstante, da rienda suelta a la poca acción que tiene el programa, que con la práctica comenzaremos a aprovechar. En cuanto a los gráficos, son VGA y no excesivamente detallados ni de calidad, pero hacen su misión, al igual que el sonido.

Si aspectos como estos se hubieran cuidado un poco más, el resultado habría sido mucho mejor.

80

*C.S.G.*

americano. Por ello han hecho una representación en 3D de los 28 estadios de la Mayor League, plenos de detalle para que la ambientación sea total, aunque con




un número de vistas un tanto reducido. También en busca del mayor realismo han digitalizado los gráficos de los jugadores y han realizado sus movimientos con motion capture. Y para la mayor fidelidad en la simulación se ha hecho un acopio de jugadas y características de los jugadores, dotados de total movilidad en el campo y de un amplio número de acciones. Pero sin perjudicar al manejo, sencillo y efectivo en todo momento.

Las posibilidades del programa abarcan todo tipo de competiciones y de práctica de carreras, bateos y recepciones. «Big Hurt» es, eso, todo béisbol y tan sólo béisbol. Pero del bueno. Una impecable simulación de este fantástico deporte.

83

*E.G.B.*

## ...y además

*CASI UNA PERVERSIÓN*

### VOYEUR II

*PHILIPS*
*Disponible: PC CD-ROM*
*PELÍCULA INTERACTIVA*



Esto ya toma tintes de auténtica perversión. Por si no tuvimos suficiente con «Voyeur», aquí llega su segunda parte. Y es que aquel juego todavía tenía algo por lo de la novedad de las escenas semi eróticas y todo eso. Pero «Voyeur II», aparte de no aportar nada nuevo, mantiene un argumento y desarrollo de juego similar, sin mejorar la calidad del vídeo ni aportar algo más de acción a las monótonas partidas de un cuarto de hora. Por si su complejidad inherente fuera poca, las voces están en inglés y el interfaz de juego es muy mejorable. A su favor tiene que es sencillo de manejar, más de 80 minutos de vídeo, que la historia varía bastante cada vez que jugamos, y que la interpretación de los actores no está mal. Pero esto no le llega para convertirle en un programa interesante.

★★

*UN WARGAME EJEMPLAR*

### STALINGRAD

*AVALON HILL/ATOMIC GAMES*
*V. Comentada: PC CD-ROM*
*ESTRATEGIA*

Segunda entrega de la serie "World at War", que nos ofrece la posibilidad de dirigir a los ejércitos ruso o alemán en los siete escenarios que componen la batalla de Stalingrado. Estamos frente a un wargame de los de la línea dura, que ofrece un rigor histórico y gran cantidad de posibilidades de juego, bajo la estrategia militar más meditada, pero que exige un gran esfuerzo al jugador por aprender su manejo. Los novatos se verán un tanto rechazados, pues no es atractivo gráficamente, es un tanto complejo de manejar y muy denso a la hora de jugar. Totalmente fiel a los principios del género, no se le puede pedir más a un wargame que lo que ofrece «Stalingrad». Sobria recreación de una batalla clásica, realización en el estilo de los de tablero, firmado por Avalon Hill, y un excelente manual completamente en castellano. Imprescindible.

★★★











# KICK

**DESDE QUE NACIÓ LA PRIMERA MÁQUINA RECREATIVA, EL FÚTBOL HA TRASLADADO SU REINADO EN EL DEPORTE MUNDIAL A UN INCONTESTABLE DEMONIO EN LA SIMULACIÓN DEPORTIVA INFORMÁTICA. ANCO HA USADO SU TODA PROBADA SABIDURÍA PARA CONSEGUIR UN «KICK OFF», PERO CON EL RECTÁNGULO DE JUEGO TRIDIMENSIONAL, QUE ES LO QUE SE IMPONE EN ESTOS TIEMPOS: ES «KICK OFF 96».**

Si lo han conseguido o no es una cuestión que dependerá de los gustos de cada uno. Vosotros mismos podéis comprobar si le echáis un vistazo a estas imágenes, que estamos ante una versión a la última moda: cuatro perspectivas de cámara con zoom controlado por el ordenador, alta resolución, repetición de las jugadas, etc. Pero si sois buenos observadores, descubriréis que la calidad de los sprites y la de los graderíos es inferior a las actuales joyas del género de los simuladores deportivos.

## MODERNIZADO

Ahora bien, «Kick Off» no era ninguna maravilla gráfica y eso no le impidió ser el mejor simulador de fútbol en sus tiempos. ¿Ocurre los mismo con «Kick Off 96»? No, pero casi. Ante este nuevo misterio, más explicaciones. Todos los aspectos audiovisuales no son sobresalientes, pero sí correctos, y desde luego más que suficientes para representar la acción de un partido de fútbol con la fidelidad suficiente para convencer a los más exigentes.
De las animaciones, tal vez lo más importante en el género, lo mejor que se puede decir es que se compensan, porque si bien algunas como el pase en corto o las paradas del portero son excelentes, otras, como el remate de cabeza, son demasiado mecánicas. En todo caso, los movimientos de los jugadores y sus evoluciones sobre el césped alcanzan el nivel de realismo necesario para que nos creamos que estamos jugando al fútbol y no al futbolín, a lo que también ayuda la posibilidad de elegir entre dos velocidades de juego diferentes, lo que evita esa sensación, típica por ejemplo del «Sensible Soccer», de que todo va demasiado rápido.

Ésta es precisamente la mayor virtud de «Kick Off 96», la rapidez de los futbolistas y el desplazamiento del balón se acerca bastante a la realidad. Puede que a muchos os parezca que va lento, pero es que no se pueden recorrer cien metros en cinco segundos, algo que pasa frecuentemente en el género.

## TODAS LAS COMPETICIONES

Bueno, ya hemos visto que los gráficos, los efectos de sonido y las animaciones no son para caerse de espaldas, pero sí para garantizar una buena simulación, que es de lo que se trata.
Y entramos en lo que supuestamente, y así ha sido, tenía que ser el punto fuerte de «Kick Off 96» si quería aspirar a emular a sus hermanos mayores. Como sabrán los conocedores de la serie, nos referimos a esa sección que tanto atrae a los auténticos sabios del fútbol: la estrategia. Pues nada menos que 16 posicionamientos tácticos a elegir, a lo que hay que sumar entre actitud ofensiva o defensiva y nivel de agresividad. Imposible que los aspirantes a seleccionador nacional puedan quejarse. Y en cuanto a competiciones y base de datos, también se sigue con la excelente norma de la saga. Se puede participar en la liga nacional, en la copa, competiciones europeas y amistosos, y la base de datos de la competición española está completamente actualizada. El potencial de los equipos está muy bien reflejado, y cada jugador, además de una nota global, posee diferentes niveles de habilidades que nos ayudarán a encontrar su posición más idónea en el campo –ritmo, agresividad, visión, intuición, agilidad, entradas, pase, tiros, remates y retención–.

# OFF 96



**ANCO**
Disponible: **PC CD-ROM**
**SIMULADOR DEPORTIVO**

# VUELVE EL MITO

## CONTROVERTIDO CONTROL

Llegamos a lo que es la auténtica clave para descubrir si «Kick Off 96» ha respondido a las enormes expectativas que ha creado. El método de control. Sigue respetando el estilo del original. Es decir, amado por unos y vilipendiado por otros. La razón de esta dualidad es que la pelota no se queda pegada al pie. Bien, como debe ser, los futbolistas no llevan imanes en las botas y el balón no es precisamente metálico. Pero es un arma de doble filo, porque al más mínimo giro con la intención de pasar a un compañero o de hacer un centro al área desde los extremos de las bandas, perderemos la posesión de la pelota hasta que giremos y nos pongamos mirando directamente hacia ella. Se pierde el tiempo suficiente para que se nos echen encima y nos roben la cartera.

Está muy bien pensado que no se quede el balón atado, pero también podrían haber ideado alguna combinación de teclas para que se pudiera envolver la pelota y poder girar así con ella, tal como hacen los grandes futbolistas. En resumen, el interface de manejo agradará a los expertos en la serie, pero desesperará a los novatos. Aunque ambos coincidirán en que se puede hacer de todo una vez que se le coge el truco: pases en corto, picados, aéreos, largos, voleas, chilenas, remates de cabeza, entradas deslizantes, etc. Por supuesto, un joystick o pad de cuatro botones es casi imprescindible.

Ya está todo dicho; entusiastas del «Kick Off», éste es vuestro juego, los que buscan más arcade que simulación, deben abstenerse.

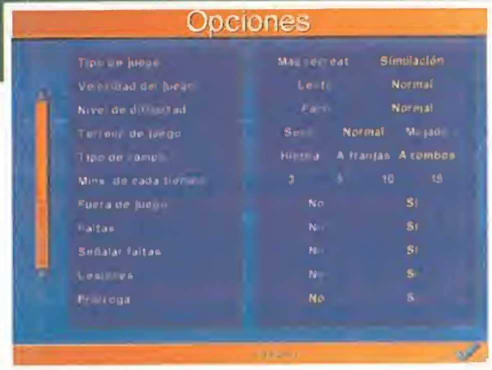
*A.T.I.*




***LO BUENO:* Mantiene el estilo y las pautas que convirtieron a las dos primeras entregas de la serie en simuladores de culto. Enorme variedad táctica y base de datos de la liga española actualizada a la temporada 96/97.**

**86**

***LO MALO:* Aspectos técnicos sólo correctos. El sonido sólo a través de SoundBlaster. El sistema de control es demasiado realista, y el giro con balón puede llegar a desesperar –cuestión de tiempo hacerse con él.**

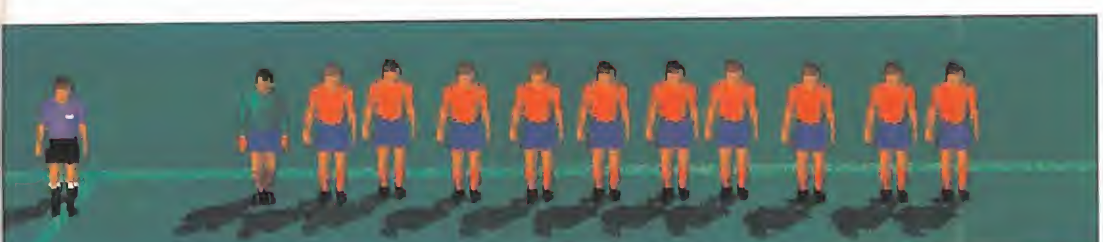










CINE / VÍDEO / MÚSICA / OCIO / TELEVISIÓN

# FANTASTIC

*magazine*



## "Twister"

**El último vendaval de Spielberg**

## Tina Turner

**Sacude España con su gira**

## "Trainspotting"

**La cara oscura de los jóvenes de los 90**

## Voces que enamoran

**Whitney Houston**
**Mariah Carey**
**Toni Braxton**
**Celine Dion**

# "INDEPENDENCE DAY"

# Will Smith

## contra los marcianos

# SILENT HUNTER



SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD-ROM**
**SIMULADOR**





## EL PERISCOPIO VIRTUAL

«Silent Hunter» es la simulación total. Pero, ¿qué es la simulación total? No consiste sólo en usar las más avanzadas tecnologías audiovisuales y aprovechar las enormes posibilidades de los ordenadores actuales para transmitir al adicto a las emociones fuertes las sensaciones más realistas. Eso ya lo logran la gran mayoría de los simuladores actuales. «Flight Unlimited» es un buen ejemplo. Para alcanzar el máximo rango de simulación, también debe trasladarnos a la primera línea de fuego de algún conflicto histórico. Y para ello tiene que respetar al máximo tanto los acontecimientos y características geográficos, como la tipología del armamento y los equipos logísticos disponibles en unas fechas que en esta ocasión se remontan al terrible periodo que entre 1.941 y 1.944 convirtió las aguas del Pacífico asiático en un feroz campo de batalla.














Los amantes del arma más poderosa del combate marítimo esperábamos este simulador con impaciencia después de sobrevivir a la dura campaña del Atlántico Norte a bordo de los U-Boat alemanes en «Aces of the Deep», otro simulador total. Es cierto que ya somos viejos lobos de mar en la Guerra del Pacífico debido a nuestras cientos de horas de servicio en el mítico e inolvidable «Silent Service II», pero lo cierto es que después de los seis años transcurridos desde su aparición, si en cuanto a los factores físicos de la simulación sigue estando de máxima actualidad, en cuanto a los técnicos ha quedado lógicamente desfasado. Y «Silent Hunter» es su la actualización a los medios de hoy en día que estábamos aguardando con impaciencia.

### 100% REAL

Por fin ha llegado y la espera ha merecido la pena. Porque sólo con la potencia de los procesadores y tarjetas gráficas actuales se puede generar un entorno visual de un realismo tan elevado que cualquier capitán de un submarino de la Marina de los Estados Unidos revivirá sus hazañas con toda intensidad. Las más revolucionarias técnicas de digitalización y la alta resolución permiten que todo lo que vemos a través del periscopio, de los prismáticos o desde la cubierta, nos asombre por su parecido con la realidad. A partir de detallados modelos a escala, la calidad de los barcos representados es inigualable. Cuando en distancia de ataque usamos el zoom de ocho aumentos es alucinante ver cómo los pixels conforman con todo detalle los cañones de cubierta, el puente de mando, palos, e incluso la bandera del Japón. También se aprecia a la perfección el movimiento del buque con el efecto de las olas chocando contra el casco y la senda de espuma provocada por las hélices.

Y el colmo de lo que ya parecen ser las secuencias de «El Último Torpedo» o «Destino Tokio», pero en miles de colores, es la acción de combate: las explosiones de los torpedos o de los obuses del cañón provocan estallidos de fuego, llamas, humo, o en el caso del fallo, enormes columnas de agua. Si logramos alcanzar un barco y nos podemos permitir subir a profundidad de periscopio, observar cómo hemos partido el buque por la mitad o cómo convertido en una antorcha de metal se va hundiendo poco a poco es la mejor

## UN CAPÍTULO DE LA MEJOR HISTORIA BÉLICA

*Aunque se puede participar en misiones aisladas tanto históricas como ficticias, es en la carrera militar completa donde realmente se aprecia el excepcional realismo histórico de este simulador.*

*La clase de submarino que comandaremos dependerá de los disponibles en la fecha, y lo mismo ocurre con el modelo de los torpedos que lleve cargados, por lo que nuestras posibilidades y estilos de ataque cambiarán notoriamente al cambiar el número de tubos lanzatorpedos, la efectividad de estos –el Mark 14 fallaba bastante–, la velocidad en superficie con motores diésel y sumergidos con los eléctricos y, por supuesto, la habilidad y capacidad del sónar de los japoneses y rango del radar.*

*En todo caso, lo principal es dominar la navegación y comprender los cálculos del TDC –la computadora de los torpedos– una de las opciones más elaboradas del programa, aunque siempre se puede dejar en modo automático. La mayor parte del tiempo estaremos mirando el mapa, pues es donde se piensa y planea la estrategia de ataque y se controla la posición del enemigo.*

*Para situarnos en el contexto histórico que tan fielmente se ha respetado, se incluyen entrevistas a capitanes que nos contarán sus experiencias y nos darán consejos, hay un recorrido fotográfico por el interior del submarino y el manual supone un inestimable ayuda. De todas formas, para los cadetes novatos hay que decir que el nivel de dificultad es fácilmente ajustable para que puedan ir aprendiendo poco a poco y ganen la experiencia suficiente para lanzarse con garantías de éxito al nivel de realismo al cien por cien en el que se respeta los tiempos reales de inmersión, de recarga de torpedos, la resistencia del submarino, la munición, la amplia posibilidad de torpedos defectuosos, la habilidad de los capitanes japoneses y la de nuestra tripulación, etc.*






recompensa que se puede tener. Las condiciones horarias están perfectamente reflejadas tanto por el rango de visibilidad, prácticamente nulo en la oscuridad de la noche o en las habituales nieblas, como por los tonos del cielo y el mar. A destacar la iluminación nocturna de los barcos y las ciudades. Las luces de los edificios y las procedentes de los camarotes de los barcos serán la única señal que nos permitirá avistarlos en la noche.

## LITORALES FOTOGRÁFICOS

En «Silent Hunter» tal vez se echen de menos con respecto a «Aces of the Deep» maravillas como la cámara exterior o la secuencia del lanzamiento del torpedo. Pero a cambio dispone de algo mucho más interesante para aumentar el realismo: la representación casi fotográfica de los kilométricos litorales de las islas Filipinas, el Japón y miles de islas más que hacen del Pacífico el océano con mayor porcentaje de tierra. Al acercarnos a las costas ya no sólo vemos polígonos de color verde o marrón, ahora sobre ellos descansan las ciudades y bases militares. En poblaciones grandes como Manila son fácilmente distinguibles las zonas del puerto y la de las playas, así como los diversos edificios y construcciones.

En la noche, veréis el destelleo que emite la luz de las boyas de señalización e incluso algún sampán de los pescadores. Sólo los más privilegiados y afortunados capitanes podrán llegar a contemplar la enormidad de Tokio si logran la proeza de entrar en su acorazada bahía.

Para terminar con los aspectos técnicos, mencionar que el sonido se sitúa al nivel necesario para situarnos auditivamente en el resonante interior de un sumergible gracias a la digitalización de las voces de la tripulación, disparos, estallidos, impactos, el sónar, el claqueo de las cargas de profundidad, el ruido de los motores, y el de las hélices que nos permitirá determinar la distancia a los barcos aunque estemos sumergidos a gran profundidad.

La realización técnica no puede ser mejor, y como podéis ver más detalladamente en el recuadro, todos los elementos del mapa geográfico, los tipos de buques, submarinos y torpedos, así como otras armas..., están disponibles en las fechas históricas reales. Lo dicho, simulación total.

*A.T.I.*









***LO BUENO:*** ***Ya quisieran haber tenido este programa en 1.941 para entrenar a los futuros capitanes, que hubieran llegado con toda la preparación y experiencia que les faltó en los inicios de la guerra.***

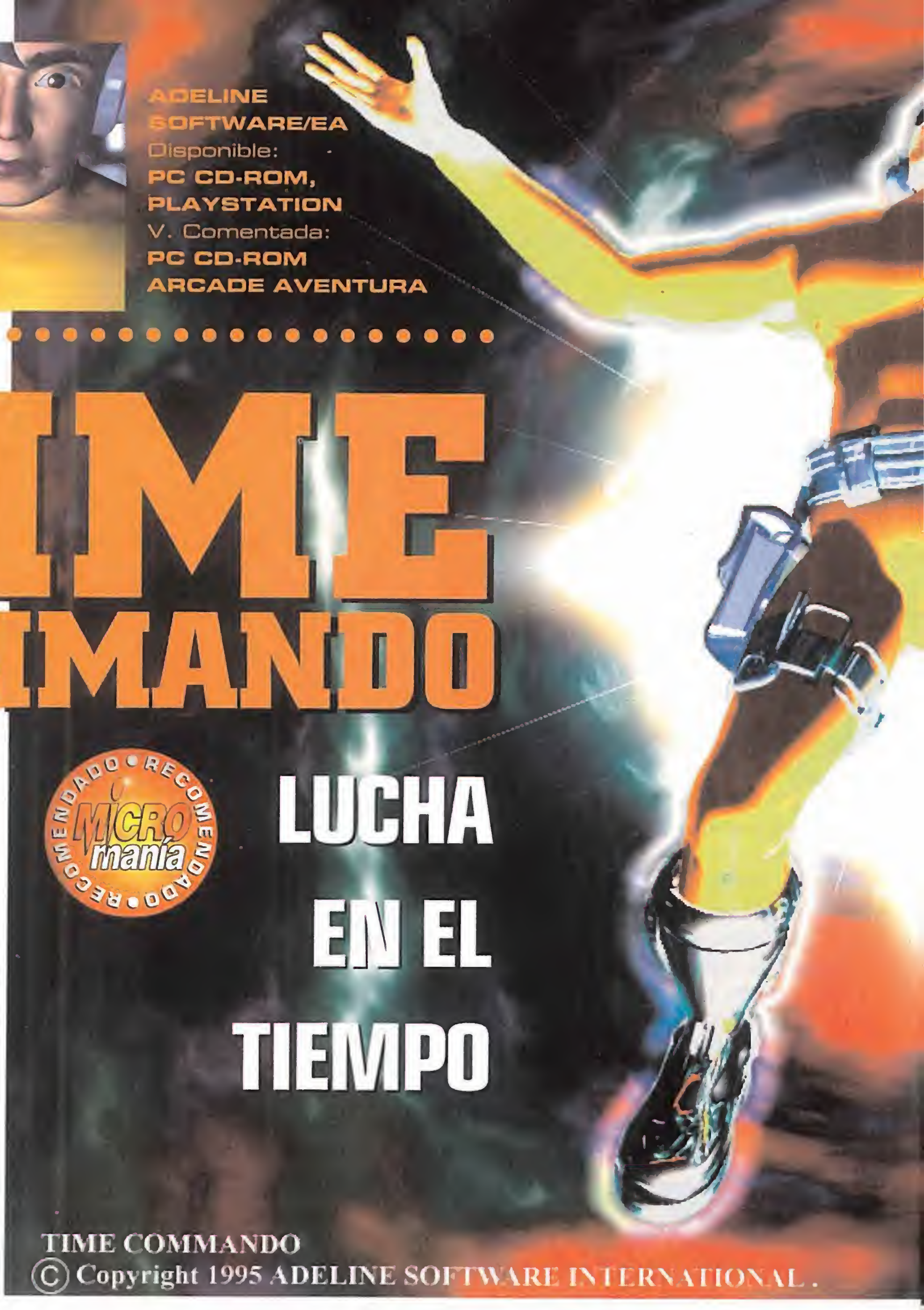
**92**

***LO MALO:*** ***Se echan de menos la cámara exterior, la secuencia del disparo del torpedo, y un poco de más detalle y elaboración del mar y el cielo.***





ADELINE SOFTWARE/EA
Disponible:
PC CD-ROM, PLAYSTATION
V. Comentada:
PC CD-ROM
ARCADE AVENTURA




# TIME COMMANDO

## LUCHA EN EL TIEMPO

PARA QUÉ VAMOS A NEGARLO. HAY VECES QUE EL SÓLO NOMBRE DE UNA COMPAÑÍA DE SOFTWARE HACE AUGURAR BUENOS PRESAGIOS RESPECTO A SUS PRODUCCIONES. Y ESO SE CONSIGUE A BASE DE HABER REALIZADO UN BUEN TRABAJO. ES EL CASO DE ADELINE SOFTWARE. Y AUNQUE SU CURRICULUM NO SEA MUY EXTENSO, BASTAN JUEGOS COMO «LITTLE BIG ADVENTURE» PARA CONSAGRAR A UN GRUPO DE PROGRAMACIÓN QUE YA DEMOSTRÓ SU TALENTO CUANDO SE INTEGRABA EN INFOGRAMES, REALIZANDO OBRAS COMO LA SERIE «ALONE IN THE DARK». AHORA, CON «TIME COMMANDO», Y DE LA MANO DE EA, VIENEN A DEMOSTRAR QUE LO SUYO ES EL DOMINIO DE LAS 3D, CON UN JUEGO QUE TIENE DE TODO: ARCADE, AVENTURA Y, SOBRE TODO, MUCHA LUCHA. ¿ALGUIEN DA MÁS?



Los chicos de Adeline han pensado en todo y su nuevo «Time Commando» funciona bajo DOS y bajo Windows 95 con "auto run" incluido para comodidad de los usuarios más impacientes. Así, nada más introducir el CD en el lector, aparece una ventana que permite instalar el juego en pocos segundos y así empezar a jugar prácticamente al instante. Y lo primero que vemos es, como ya es costumbre de la casa, una impresionante intro repleta de animaciones renderizadas de una calidad asombrosa, en la que se nos pone al corriente de la situación. Empecemos pues, conociendo el argumento de esta nueva joya del soft.

### DENTRO DE LA MÁQUINA

El auténtico protagonista de la historia es un súper-ordenador que, para variar, se ha vuelto loco y, alcanzando un estado de conciencia artificial, ha decidido gobernar el mundo. Hasta aquí, nada del otro mundo. Pero la solución que toma el gobierno para atajar semejante amenaza, sí que resulta original. Porque ha reclutado a un individuo –nuestro personaje– con el fin de que se introduzca en la memoria gráfica del súper-ordenador con aires de grandeza para, desde dentro, destruir su sistema principal y acabar así con el problema. El ordenador, por su parte, no va a dejarse vencer



fácilmente, por lo que ha creado en su interior un total de ocho zonas temporales repletas de enemigos para frenar el avance del intruso. Estas zonas, sobre las que recalaremos nada más introducirnos en la máquina, recrean ocho tiempos de la historia de la humanidad: Prehistoria, Edad Media Europea, el Oeste Americano, el Japón Imperial, el Imperio Romano, el Tiempo de los Aztecas, la Actualidad y el Futuro.

Estas zonas, que como ya habréis imaginado, conforman las distintas fases en las que se divide el juego, están a su vez divididas en niveles. El reto consiste, pues, en salir indemne de todas y cada una de ellas para, al final, en la época del futuro, destruir por completo la memoria del ordenador y, lo que es más importante, sobre todo para nosotros, salir indemne de su interior antes de la hecatombe final. Decir en este punto que el juego no dispone de opciones de salvar, pero que no cunda el pánico, porque sus creadores han optado por otra solución, más acorde con el espíritu "consolero" del programa –no en vano los usuarios de PlayStation también dispondrán de una versión desarrollada para ésta–, que consiste en la introducción de claves numéricas. Por medio de estas claves, además, no sólo es posible acceder a las fases principales del juego, sino también a los niveles en los que se dividen.









El juego, además, dispone de otros modos como el de dos jugadores alternados, modo versus –enfrentamientos entre distintos enemigos y el personaje principal–, y zonas contra reloj.

## MUNDOS EXTRAÑOS

Pero ¿qué se va a encontrar nuestro personaje en el interior de cada uno de estos mundos sintéticos? Pues lo primero un dolor de cabeza al final de cada viaje, después de ser transportado de un mundo a otro. Y ahora la sorpresa: nuestro héroe es atacado por mil y un personajes, siempre acordes con el mundo visitado. Así, en la primera fase, la Prehistoria, seremos atacados por hombres y mujeres primitivos, armados con los utensilios al uso en aquella época, es decir, piedras, palos, puñales de sílex, etc. Pero además de los hombres, existen otra clase de enemigos en la prehistoria –así como en los demás mundos–, como son los terribles Dientes de Sable que hacen uso tanto de sus dientes como de sus poderosas garras, o los gigantescos osos prehistóricos.

Para defendernos, en principio, sólo dispondremos de nuestras manos y piernas, para deshacernos de nuestros enemigos, pero una vez que hayamos derrotado a alguno que nos haya atacado con algún arma, ésta quedará en el suelo y nosotros podremos cogerla y utilizarla en lo sucesivo, eso sí, sólo hasta el final de cada fase. En total, podremos disponer de seis armas diferentes en nuestro inventario –representado en la parte inferior de la pantalla– que podemos seleccionar y utilizar en cualquier momento, incluso en medio de la lucha.

La utilización de estas armas, puños incluidos, se lleva a cabo por medio del teclado –o joystick–, pero, quizá sea el único punto débil de todo este fantástico juego, las acciones que podemos efectuar con estas armas, tanto de ataque como de defensa, se nos antojan escasas –¿recordáis un caso

## EN LÍNEA DIRECTA CON FREDERICK RAYNAL, FUNDADOR DE ADELINE Y DIRECTOR DE PROYECTO DE «TIME COMMANDO».

**MICROMANÍA:** *¿Cuáles son las principales características del engine usado en el desarrollo de «Time Commando»?*

**FREDERICK RAYNAL:** «Time Commando» utiliza una nueva tecnología llamada Extra3Dmotion.
Invertimos 10 meses en hacer que este software funcionara, y gracias al mismo podemos animar en tiempo real personajes 3D completamente texturizados, integrados en un entorno 3D renderizado, y mientras esta animación del personaje tiene lugar, una cámara virtual te sigue a lo largo del recorrido.
Lo más importante es que toda la información 3D es analizada en tiempo real, y los decorados dejan de ser simples planos para convertirse en escenarios reales.

**M.M.:** *La complejidad en el diseño 3D parece enorme. ¿Cuáles son los puntos más importantes en referencia a ésta apartado?*

**F.R.:** Cada personaje de «Time Commando» cuenta con 500 ó 550 polígonos. A estos polígonos se les da un tipo específico de sombreado. Puede ser un Gouraud simple, texturas a las que se añade el Gouraud o incluso reflexión de rayos. La iluminación también está programada según el escenario.
Existen 96 tipos de personajes –con un total de 337 enemigos–.
Stanley, el héroe, fue uno de los más problemáticos, ya que al ser más importante, necesitó un trabajo extra, contando con cerca de 1.000 animaciones en total. En conjunto, existen más de cinco mil animaciones diferentes en «Time Commando», aunque hay que hacer notar que el número de frames por segundo final está determinado por la velocidad del ordenador.

**M.M.:** *¿Cuánta gente ha participado en el desarrollo del juego?*

**F.R.:** En total 25 personas han estado trabajando a tiempo completo, además de cinco programadores a tiempo parcial.
La mayor parte del equipo ya había trabajado en juegos como «Alone in the Dark» y «Little Big Adventure».

**M.M.:** *¿De dónde surgió la idea original que ha dado vida a «Time Commando»?*

**F.R.:** Bueno, la idea original de «Time Commando» es muy sencilla. Imaginemos un viejo "shoot'em up" con un fondo de scroll vertical. Conduces una nave repleta de armas y oleadas de alienígenas te atacan, al tiempo que consigues puntos, armas vidas... Pues «Time Commando» es, básicamente, eso.
En vez de un scroll vertical, tenemos un escenario 3D en movimiento. En lugar de una nave, manejamos un personaje 3D completamente renderizado y texturizado, animado en tiempo real. Los enemigos también están en 3D, y podemos coger del suelo bonus, armas...
Mi intención era conseguir algo muy fácil de manejar y creo que lo he conseguido.

**M.M.:** *¿Qué crees que encontrará el usuario en un juego como «Time Commando», que le convenza plenamente?*

**F.R.:** Algo muy simple, y es que es un juego hecho para disfrutar y divertirse, sin preocuparse de mucho más. Basta con fijarse en que posee cuatro niveles de dificultad, tanto para principiantes como para expertos.

similar con «The Rise Of The Robots» como protagonista?–. Esta carencia de movimientos, golpes y llaves, se ve en cierta forma paliada por la cantidad de armas que podemos utilizar. Porque, como hemos dicho antes, dependiendo de la época histórica a la que seamos transportados, podremos usar tanto piedras como dagas puñales en la época romana, espadas, espadones y escudos y bolas y cadenas en la edad media, espadas de samurai de varios tamaños y "shurikens" en Japón, armamento láser en el futuro, pistolas "Colt" en el oeste, y un largo etcétera, hasta un total de 35.
Para que no falte de nada, nuestro personaje tendrá la posibilidad de inspeccionar los escenarios en busca de algunas sorpresas –muchas– ocultas, como pueden ser las habitaciones secretas, en las que se puede llegar a recoger bonus u objetos realmente escondidos como armas y vidas extras.





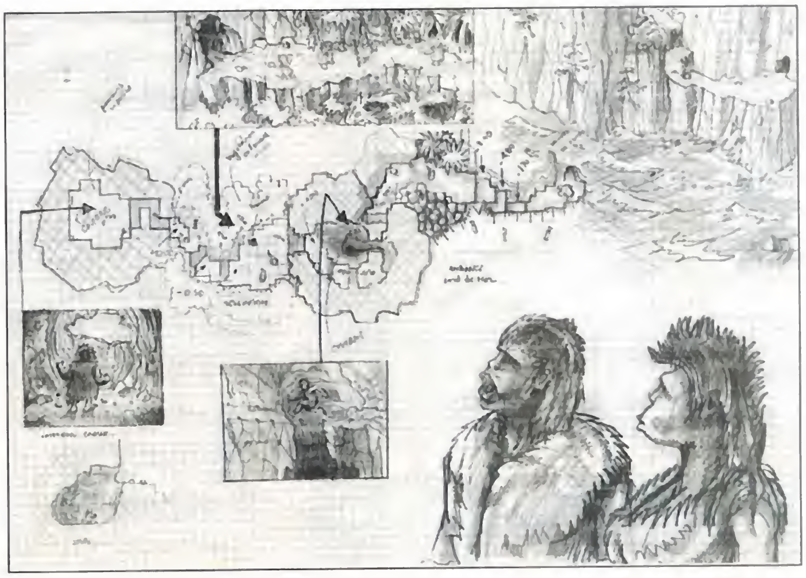


## GRÁFICOS DE LUJO

Pero lo que seguramente más sorprende de este maravilloso «Time Commando» es todo lo relacionado con los gráficos.

Para empezar, todos los personajes –y existen muchos– están realizados en tres dimensiones a los que se les ha aplicado texturas, iluminación realista y sombreados Gouraud. Los movimientos de estos personajes, como ya viene siendo norma en las producciones de Adeline –¿quién no recuerda al gracioso protagonista de «Little Big Adventure»?– son suaves, bien definidos y, sobre todo, naturales.

En cuanto a los fondos, han sido creados con técnicas de rayos de luz –"raytrace"– y además han sido dotados de movimientos de cámara que siguen los pasos de nuestro héroe, con lo que cada zona de tiempo es un largo desplazamiento de cámara la mar de espectacular. También están presentes, no podía ser de otra forma, los planos casi imposibles que nos descubrieron los juegos de la serie «Alone In The Dark». Contrapicados, primeros planos de nuestro héroe, etc., sólo que con la novedad antes citada del movimiento de cámara que imprime dinámica a toda la aventura.



En este apartado dedicado a los gráficos, también hay que mencionar los objetos que «Time Commando» puede recoger en el trayecto de su aventura. En primer lugar, están unos pequeños chips –realizados en tres dimensiones– que pueden ser empleados en ciertos puntos para reducir el avance del virus que el gran ordenador ha creado para perseguirnos a lo largo de su memoria gráfica, y que está representado por una barra roja en la parte superior de la pantalla. Cuando esta barra alcanza su máximo, habremos sido descubiertos por nuestro sintético anfitrión y habremos perdido una vida. Además de estos, existen otros objetos que podemos recoger, como cubos de energía, para recuperarnos después de las luchas y los ya mencionados objetos triangulares que representan una vida extra.







## NUESTRA OPINIÓN

«Time Commando», lo nuevo de Adeline, nos ha vuelto a sorprender gratamente. Con una mezcla muy especial de arcade con ligeras pinceladas de aventura y un nivel técnico sobresaliente, esta nueva producción de los creadores de «LBA», supone un paso más en la concepción de jugos para PC. Su calidad gráfica es asombrosa y, si bien es necesario disponer de una buena máquina para disfrutar de todas sus características al máximo –el Pentium manda–, sus diseñadores se han ocupado de incluir las opciones de configuración de gráficos necesarias –como el cambio de resolución y detalle– para que a partir de un 486 cualquiera pueda disfrutar de él con toda la agilidad de personajes y escenarios, aunque sin toda la vistosidad de detalles a las que nos tienen acostumbrados los chicos de Adeline.

El desarrollo del juego, basado en los encuentros con los mil y un enemigos que pueblan los mundos históricos y la recolección de objetos que permitan nuestra supervivencia en el seno del súper-ordenador, resulta trepidante y dinámico gracias a los maravillosos recorridos de cámara que permiten apreciar los fantásticos gráficos tridimensionales realistas y a la impresionante música orquestal, siempre acorde con la situación y la época histórica visitada.

Sin embargo, ni un juego tan exquisitamente realizado como «Time Commando» se libra de tener un punto oscuro: la ya mencionada escasez de movimientos de lucha de los personajes. Y es que, aunque dispongamos de muchísimas armas, en general, se echan en falta más llaves y algún que otro movimiento especial.

Este punto, de todas maneras, no consigue ensombrecer un programa que, a buen seguro, se va a convertir en un punto de referencia, a partir de ahora, para la realización de futuros arcades para PC.

*F.J.R.*

***LO BUENO:* Gráficos realistas, detallados, impresionantes. Movimientos de los personajes suaves, naturales, maravillosos. Desarrollo del juego: las partes de lucha, las habitaciones secretas y los ítems ocultos.**

***LO MALO:* Se echan en falta más movimientos de lucha, que podrían haberse mejorado.**

**93**




# ONSIDE

Conectas la radio..., y hay fútbol. Enciendes la televisión..., y más fútbol. Ahora, los ordenadores personales también te acercan al deporte rey, y de qué manera. Desde que «Kick Off» llegó a los microprocesadores de algunos hogares, los simuladores y arcades de fútbol han evolucionado de una forma increíble, asombrosa. Telstar se ha apuntado a la corriente de creadores, seguidores y aficionados del balompié y acaba de lanzar al mercado su particular y atrevida concepción de lo que significa este deporte para el usuario del teclado y el joystick. Su título, «Onside».

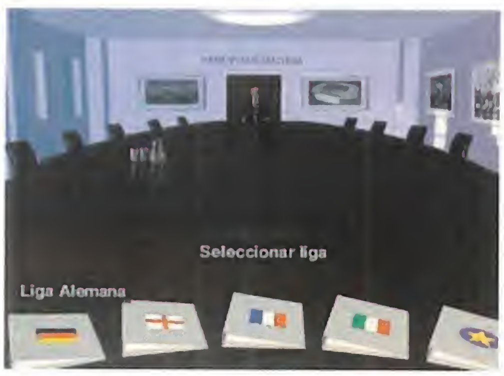
**TELSTAR**
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CDROM**
**ARCADE/SIMULADOR DEPORTIVO**

El juego tiene varias alternativas. La competición pura y dura, partido tras partido, o la opción manager. En la modalidad arcade puedes competir contra el procesador o contra otro jugador en partidos rápidos y/o únicos, confeccionar una liga a tu medida e incluso una competición de tu invención. También es posible practicar el futbito.

Las "opciones de partidos" permiten configurar el desarrollo del juego a tu gusto. Podrás elegir la duración real del encuentro, el grado de dificultad, la severidad del árbitro, la forma de realizar las sustituciones, la posibilidad de controlar el balón y la existencia o no de la regla del fuera de juego, de efectos especiales, música y del denominado sprintin. También puedes concluir los partidos a tu antojo: con empate o no, penaltis y el gol de oro. Todo bajo la narración









## A RITMO DE VÉRTIGO












de un locutor, aunque sus comentarios son, única y exclusivamente, en inglés.

## CUIDARLO TODO

«Onside» ha tratado de cuidar hasta el mínimo detalle. Tiene resolución VGA y SVGA, para que os resulte tan satisfactorio a los usuarios de un 486 como a los de un Pentium, con la diferencia de calidad lógica, aunque ninguna de ellas desmerece. En cualquiera de los casos, los gráficos son atrayentes, y en ciertos momentos, de calidad y resolución más que aceptable.
El movimiento es otra de las bazas importantes de «Onside» . El ritmo de juego se convierte en algunos instantes en un gran ejercicio de extraordinaria rapidez visual que exige respuestas y movimientos en milésimas de segundo. Pero no por ello es un juego que entrañe dificultad. Al contrario, es fácil controlarlo y aprender los principios básicos para manejar el joystick o las teclas con soltura, a pesar de la ingente cantidad de desplazamientos, pases y jugadas que puedes elaborar. La repeticiones tras cada gol son un sano ejercicio para el regocijo personal que podrás repetir cuantas veces quieras.

## AHORA SOY MANAGER

Para muchos, el ejercer de manager será el gran atractivo de este juego. Bajo esta responsabilidad podrás adquirir y traspasar jugadores, llevar las finanzas del club, configurar la táctica y el once inicial, jugadas ensayadas, dirigir el entrenamiento y recibir los informes de las características físicas de cada jugador. Eso sí, sólo disputarás una de las Ligas de estos cuatro países: Alemania, Inglaterra, Francia e Italia. Y si resultas campeón, a la Liga de Campeones de Europa.
La sobriedad de «Onside» reside en el sonido. La realización es la adecuada. La música, pegadiza. Los efectos son sencillos y el ambiente, el idóneo. No vibrarás con él, pero conviene disponer de una tarjeta de sonido para identificarte aún más con el ritual en el que se ha convertido el fútbol.

*E.L.A.*



***LO MEJOR:* La facilidad de juego con jugadas y goles espectaculares incluidos.**

**86**

***LO PEOR:* Con condiciones meteorológicas muy adversas, apenas se aprecia el movimiento del balón.**




## AL COMPÁS DE LA CÁMARA

*El desarrollo del juego tiene un elemento clave en «Onside»: la cámara imaginaria que sigue el transcurso del encuentro. Se desplaza acorde al ritmo de juego. En ocasiones alcanza una velocidad inusitada, pero según tu rapidez y facilidad de manejo, quizá tenga dificultades para mostrarte alguno de tus goles "en directo", aunque siempre queda el recurso de la repetición. Pero lo impresionante es que puedes disponer su ubicación y movimientos. Tienes varias opciones: que sea oscilante, aumentar o disminuir su inclinación aérea, ajustar el zoom a tu conveniencia y que siga el partido desde la derecha o la izquierda. Además, según las acciones del juego, ella combinará sus desplazamientos de una manera espectacular. Así, por ejemplo, el zoom de acercamiento y alejamiento se mezcla de forma sorprendente con los planos generales según hayas configurado el resto de tu cámara.*
*El otro atractivo son las condiciones meteorológicas que se darán durante el encuentro. Incluye el estado del terreno de juego –desde muy seco a mucha nieve– y la velocidad del viento y la dirección en que sopla –todas las imaginables–. En la modalidad de "partidos" son de tu elección. Pero en "manager", estarás sometido a los designios del "dios ordenador". Lo único en su contra es que con mucha nieve o agua, la visibilidad es casi imposible por momentos.*







**ATOMIC GAMES/MICROSOFT**
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS 95), POWER MAC CD**
**ESTRATEGIA**






# CLOSE COMBAT

PARA UNA COMPAÑÍA COMO MICROSOFT, CUYA MAYORÍA DE LANZAMIENTOS SON SINÓNIMO DE ÉXITO, EL RIESGO DE LANZAR UN WARGAME TAN PECULIAR Y TAN ATREVIDO COMO «CLOSE COMBAT» NO LO ES TANTO. Y ADEMÁS ES UN RIESGO QUE PUEDEN ASUMIR, PORQUE CUANDO EL PROGRAMA ESTÁ BIEN HECHO, NORMA YA HABITUAL TRATÁNDOSE DE MISTER GATES, LO MÁS SEGURO ES QUE SEA BUENO.







En «Close Combat» nos encontraremos con un wargame diferente a todos los que ya conocemos por varias razones. La primera de ellas es que su acción se desarrolla en tiempo real, y no por turnos como corresponde al método clásico. Otra son sus potentes posibilidades multijugador, que le llevan a convertirse en el primer wargame jugable por Internet, además de por red y modem. Pero la razón más poderosa –y a la vez más importante- de todas– es el planteamiento del juego en sí. «Close Combat» se parece más a un combate real en un campo de batalla que a una partida a un wargame de tablero. Ese necesario grado de realismo se ha conseguido acercando a las unidades que participan en el combate a su condición de personas, alejándolas a la vez a la circunstancia de ser meras fichas.

## PSICOLOGÍA DE COMBATE

Para Microsoft no hay nada imposible, pues ahora nos sorprenden consiguiendo que un wargame sea realista a partir del comportamiento de las tropas. El foco de la batalla se centra en todos y cada uno de nuestros hombres, verdaderos protagonistas de la misma, y a los que deberemos dar órdenes pensando en que son seres de carne y hueso y no insensibles máquinas de combate. Además de sus características físicas y de habilidad en el combate, cada soldado está dotado de otras psicológicas y de historia. Nuestras órdenes y las experiencias del campo de batalla afectarán psicológicamente a nuestros soldados, condicionando sus reacciones haciéndoles atacar suicidamente, pelear valientemente, huir o rendirse. La moral y la experiencia son dos factores claves que deberemos tener siempre en cuenta, y que según pasa el tiempo los soldados de ambos bandos acumulan estrés y daños físicos y psicológicos al sufrir bajas o fallar en los objetivos.

Este factor humano tan perfecto se plasma en el juego de forma teórica y práctica. De forma teórica mediante la aplicación de los conocimientos del doctor Steven Silver, psicólogo de combate y antiguo marine. Y de forma práctica con el engine de inteligencia artificial que maneja el comportamiento de cada soldado y condiciona su respuesta y actuación a una serie de estímulos externos, siendo nuestras órdenes el principal de ellos. En «Close Combat», más que en ningún otro wargame, el planteamiento y ejecución de la batalla condicionará los resultados, que estarán al margen de los factores aleatorios decisivos en otros juegos.

## ACCIÓN EN TIEMPO REAL

La eliminación de los turnos va en contra de la naturaleza del wargame, pero añade un importante componente de realismo, con ambos bandos de contendientes –alamericanos y alemanes–








# LA GUERRA SEGÚN MICROSOFT

moviéndose simultáneamente y recibiendo órdenes en cualquier momento. La estrategia se flexibiliza y exige un mayor esfuerzo de planificación y de realización para dar órdenes muy rápido y variarlas según discurra la batalla. No hay descanso para el guerrero, y la iniciativa es un factor de éxito más. El tiempo real en «Close Combat» no le otorga el toque arcade de «Command & Conquer», pero sí la acción frenética de un campo de batalla en Normandía.

«Close Combat» se ambienta en la Segunda Guerra Mundial, en una de sus campañas más famosas, que podremos jugar, bien de forma completa, o a través de treinta y nueve misiones agrupadas en cinco escenarios distintos. Jugar a «Close Combat» es bastante gratificante; a sus variados niveles de dificultad se une que el manejo de las tropas no es complicado, tan sólo marcar, pinchar y elegir una opción de un menú. Nuestros hombres cumplirán órdenes con relativa precisión y prontitud, manteniéndonos informados en todo momento de lo que les sucede y de la acción específica que realicen en cada momento, así como de su estatus. El control de la batalla es adecuado en todo momento, ya además del cómodo interfaz, el mapa de juego tiene tres niveles de zoom y la velocidad de la acción también es muy graduable.

La vista superior de la acción consigue una ambientación adecuada de la misma, y aunque los gráficos sean poco claros y no tengan mucha definición, cumplen, ayudados por los pertinentes efectos de sonido. En lo referente a capacidad estratégica se defiende bastante bien, ya que aunque las tácticas sean un tanto limitadas –infantería con apoyo de blindados y soporte artillero– y los decorados poco variados, no pierde flexibilidad.

En resumen, «Close Combat» es un trabajo interesante que nos demuestra que Microsoft puede hacer cualquier programa que se proponga, aunque en el campo de la estrategia necesite algo más de práctica.

C.S.G.

***LO BUENO:* Las novedades que aporta: wargame en tiempo real, con posibilidades multijugador, y para Windows 95. Una combinación muy acertada.**

**84**

***LO MALO:* La poca variedad de escenarios y la falta de especialización de las unidades, demasiado genéricas. Gráficamente es bastante optimizable.**

## MENSAJEROS DE LA MUERTE

***En «Close Combat», de cara a nuestros superiores, sólo cuenta una cosa: cumplir los objetivos asignados. Cada soldado lo hará aunque le vaya la vida en ello, aunque siempre intentará sobrevivir. Para ello contará con las armas reales que llevaron las tropas que participaron en los combates en Normandía, pues el apartado del rigor armamentístico ha sido especialmente cuidado por Microsoft. En el recuadro tenéis una representación de las mismas, a la izquierda las americanas y a la derecha las alemanas. Aunque vayan agrupados dentro de un tanque, en un pelotón de infantería, o en una sección de armas pesadas, el programa nos informa también de la misión de cada soldado dentro del grupo, y del arma específica que usa, así como de la munición que le queda. Y es que, si querían representar fielmente a los soldados, no podían obviar la importancia de su equipo. Como, de hecho, sucede.***










**DOMARK**
Disponible:
**PC CD-ROM**
**ESTRATEGIA/ ARCADE**

# TOTAL MANÍA

DIVERSIÓN

DOMARK ACABA DE FACTURAR UN NUEVO JUEGO CUYA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA ES LA INTELIGENTE MEZCLA DE DOS GÉNEROS: LA ESTRATEGIA Y EL ARCADE. EL RESULTADO NO PUEDE SER MÁS INTERESANTE: UN BUEN PUÑADO DE MISIONES QUE PONEN A PRUEBA TANTO NUESTRA INTELIGENCIA Y ASTUCIA COMO NUESTRA HABILIDAD CON EL GATILLO.








Si habéis jugado alguna vez al «Syndicate», ya podéis tener más o menos una idea de lo que os espera con este «Total Manía». La similitud entre ambos programas puede parecer evidente a primera vista, sobre todo en cuanto a la concepción gráfica: ambos utilizan la misma perspectiva isométrica para crear pequeños mundos realizados en SVGA repletos de pequeños y detallados personajes dispuestos a cumplir cada una de las misiones que se les van asignando. Pero las comparaciones prácticamente se acaban ahí, ya Domark ha creado para su «Total Manía» todo un nuevo universo de posibilidades de juego con multitud de mejoras a todos los niveles respecto al clásico citado, con el fin de sumergir al jugador en una nueva aventura repleta de acción y puzzles.

## GUERRA DE REBELIÓN

El universo de «Total Manía» parte de una historia que, si bien no podemos decir que sea el colmo de la originalidad, sí que ha dado pie a la creación de multitud de programas. Se trata de la clásica lucha entre el hombre y la máquina que él mismo ha diseñado. En este caso la historia comienza en el año 2.140, un tiempo en el que el hombre construye máquinas asesinas más y más potentes con las que luchar a través de las galaxias. Estos robots alcanzaron tal grado de sofisticación que se llegó a un punto en el que eran prácticamente autosuficientes. Pero un error en la programación de estos ingenios hizo que no sólo destruyeran las posiciones enemigas, sino que también arremetieran contra sus creadores. Ahora es el año 2.156 y los humanos deben defenderse de las máquinas, utilizando la misma tecnología que crearon para ellas. Para ello han diseñado nuevas máquinas: soldados cyborg organizados en escuadrones. Nosotros seremos los encargados de manejar uno de estos para luchar contra las máquinas rebeldes a través de las diferentes misiones de infiltración.

El juego nos muestra el argumento que hemos comentado en forma de impresionante película cinemática donde los robots rebeldes cobren vida y los seres humanos crean sus cyborgs para combatirlos. Acto seguido, una pequeña ventana con opciones básicas introduce el juego. Entre estas opciones se encuentran la más destacadaes la de comenzar un juego en red, en cuyo caso pueden tomar parte hasta ocho jugadores "todos contra todos".

Una vez que se elige una nueva partida, entramos al centro de operaciones donde, dispuestas en compartimentos, encontramos las secciones principales del juego.

## EL CAMPO DE BATALLA

Casi todas las misiones en las que nos vemos envueltos en «Total Manía» tienen un denominador común: infiltrarse en instalaciones enemigas para recuperar materiales, destruir armamento y, además, acabar siempre con todo a nuestro paso.

Para ello, contamos con un grupo de cyborgs –su número, que puede llegar hasta 6, depende de la misión– que podemos controlar tanto de forma individual como en equipo, por medio de órdenes que asignamos a través del ratón y los diferentes botones que parecen en la pantalla principal.

***LO BUENO:** El control que tenemos sobre nuestros escuadrones es total: armamento, inventario, estrategias, etc. El juego en red. Los gráficos brillantes y detallados.*

**91**

***LO MALO:** Pequeños parones que coinciden con los saltos en las pistas de audio. Ocasionales ralentizaciones en la acción ante la parición masiva de enemigos en pantalla.*






En esta pantalla, aparte de los detallados gráficos tridimensionales del juego y en los que vemos a nuestros héroes rodeados por multitud de edificaciones –cuyas paredes desaparecen cuando entramos en ellos, para no perder detalle– repletas de objetos –casi todos susceptibles de ser destruidos–, también podemos ver un mapa, donde se muestra nuestra posición así como los objetivos a alcanzar, y sobre el que podemos realizar un zoom para ver con más detalle.

El manejo de nuestros cyborgs se realiza mediante sencillos movimientos de ratón, cambiando el puntero según la circunstancia. Entrando ya en el campo de la estrategia, podemos fijar, utilizando los botones de estatus, diferentes actitudes para nuestros soldados como son las de ataque –normal, defensivo, etc.–, centinela –en el que los movimientos son automáticos a no ser que se encuentran con algún enemigo–, "Fast Walk"... Y el control manual, donde los soldados siguen nuestras órdenes.

El resto de botones que podemos ver durante el juego controlan el inventario y el armamento.

## PARECE QUE TE ATRAPA

«Total Manía» es, en definitiva, uno de esos juegos cuyas misiones te atrapan. Su ajustada dificultad –es muy raro que alguien se quede atascado en las primeras partidas–, así como su calidad técnica a todos los niveles –incluyendo la música, mezcla de efectos y pistas de audio– sin olvidar la divertida opción del juego en red, hacen que sea de esos juegos con los que uno se puede tirar mucho tiempo "enganchado" a la guerra. A destacar sus múltiples opciones, la brillantez y definición de sus gráficos, así como las opciones de zoom.

Como puntos oscuros, tan sólo podemos citar los típicos –y muy breves– parones debidos al cambio de pista de audio durante el transcurso del juego, así como la ocasional ralentización de la acción cuando encontramos muchos personajes la mismo tiempo en pantalla coincidiendo con la ocultación de los gráficos de los edificios, con el fin de ver su interior. Pequeños detalles que, de cualquier forma, no consiguen ensombrecer uno de los juegos más completos de la temporada.

*F.J.R.*



# CHAOS OVERLORDS

**NEW WORLD COMPUTING**
Disponible:
**PC CD-ROM (WIN95)**
**ESTRATEGIA**





## SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

**¿CÓMO PUEDE NEW WORLD COMPUTING REUNIR EN UN SOLO JUEGO LA ESENCIA DE LA BUENA ESTRATEGIA: SENCILLEZ, POSIBILIDADES, VARIEDAD Y ADICCIÓN MULTIJUGADOR? PUES REALIZANDO «CHAOS OVERLORDS», CURIOSA MEZCLA ENTRE JUEGO DE TABLERO Y DE CARTAS PLASMADO EN WINDOWS 95. UN PROGRAMA PENSADO PARA SER JUGADO DE FORMA INDIVIDUAL, PERO QUE NOS MUESTRA SU MÁXIMO PODER ADICTIVO CUANDO LO JUGAMOS CON OTRAS PERSONAS. LA MISMA ESENCIA DE LA ESTRATEGIA.**

Está más que demostrado que los juegos de estrategia siguen estando en auge. Para corroborar esta teoría, New World Computing ha puesto su granito de arena, con la puesta en acción de «Chaos Overlords». Prepárate, porque simplemente la trama despierta un sentimiento inconsciente para jugar. Empieza a comerte el coco, porque la tarea no va a ser sencilla, aunque esta vez, al ser los malos, contamos con la posibilidad de jugar sucio.

### CUESTIÓN DE ESTRATEGIA

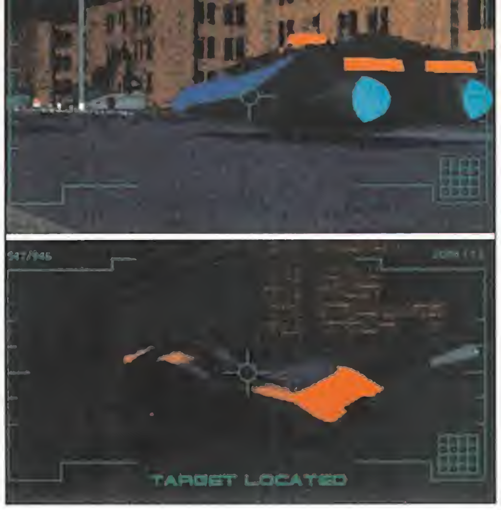
El primer menú del juego nos ofrece la posibilidad de escoger la misión, el nivel de dificultad, el personaje, el tiempo que transcurre en cada turno, y la posibilidad de jugar contra otros vía red o modem. Hay gran variedad de misiones, desde ser el amo y señor de la urbe –eliminando así a los adversarios–, hasta ver quién recolecta más dinero transcurrido un cierto periodo de tiempo. Las misiones tienen una estructura circular, con lo cual no hay necesidad de seguir un estricto orden de juego. Algunas de las misiones son bastantes complejas, lo que supone pensar de forma concienzuda la estrategia a seguir. Sin embargo, se echa de menos el modo campaña, fiel aliado de la mayoría de este tipo de juegos.

Desarrollado en un tablero 8x8 que representa una urbe del futuro, lucharemos por ser el amo y señor de toda la ciudad, a lo que también aspiran otros cinco Chaos Overlords. La dinámica del juego es en principio fácil de seguir. Repartidos entre las 64 casillas diferentes del tablero se encuentran los seis señores del caos que lucharán por su hegemonía en la ciudad. A cada señor del caos le corresponde al principio una sola casilla, con un color predefinido por el programa. En esta casilla el señor del caos








será representado por un personaje llamado Right Hand Man –hombres de confianza–, los cuales son los más importantes y trascendentes del juego. Fieles a nuestra causa e ideal, serán los primeros en actuar. Por lo general, se encargarán de trasladarse a territorios neutrales para en el siguiente turno controlarlos. La importancia de los hombres de confianza es primordial para alcanzar los objetivos de la misión; y si en algún momento del juego estos personajes mueren, el señor del caos al que representa habrá quedado eliminado.

Cada casilla en el juego consta de tres edificaciones distintas; pueden ser discotecas, hospitales, centros de enseñanza, laboratorios, fortalezas, y muchos más, además de tener un breve resumen del estado de la misma, con aspectos como influencia, resistencia, dinero, etc.

Lo más primordial al empezar el juego es controlar el máximo número de casillas –e influenciar los edificios que las albergan–, ya que no sólo es una fuente de ingresos, sino que además, a mayor número de casillas conquistadas, mayor aceptación y reconocimiento de los ciudadanos.



Si a estos factores añadimos los diferentes niveles de dificultad, por cada misión, el programa nos garantiza grandes dosis de diversión y locura transitoria. Pero que nadie se llame a engaño, es prácticamente imposible vencer al ordenador en su nivel más alto de dificultad. Eso sí, siempre tendremos la posibilidad de jugar contra otra persona vía serie, modem, red e Internet, obteniendo niveles adictivos similares a los de un arcade multijugador.

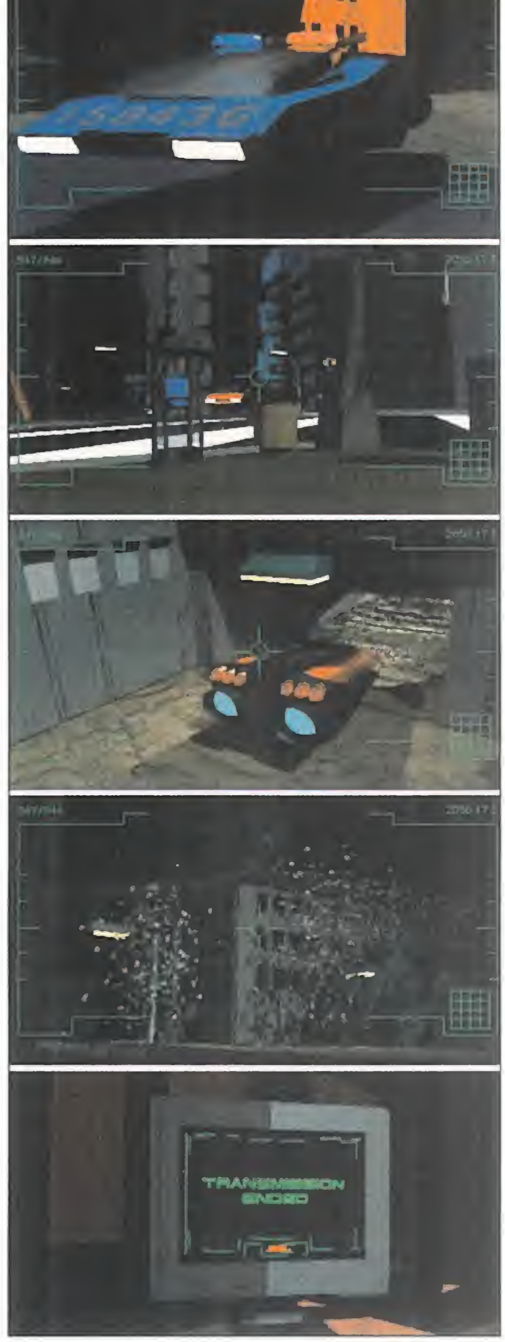
## VARIEDAD DE PERSONAJES

Uno de los principales argumentos del juego para alzarse con la victoria son los diferentes tipos de personajes que podemos contratar. Estos "extras" ofrecen distintas características entre sí; los hay con capacidad de producir caos o de influenciar, idóneos para el combate, o para permanecer escondidos y actuar como espías. Por esta razón, se debe de tener en cuenta las diferentes posibilidades que ofrece cada personaje, y no siempre será mejor utilizar el método de violencia para conseguir nuestros propósitos. Y sobre todo, aprovechar la oportunidad que nos brinda cada turno para contratar a estos hombres y utilizarlos. Tratar de planificar bien el modo que nos llevará a la victoria, provocará que a veces sea mejor perder una batalla y ganar la guerra. Escoger a los hombres adecuados, situarlos estratégicamente y exprimir sus habilidades será una baza a favor en nuestra misión.

## SU INTERFACE IDÓNEO

Debido a que el juego sólo es ejecutable en Windows 95, aprovecha los aspectos multimedia de este interface. Desde los gráficos que llegan a una máxima resolución SVGA de 800x600, hasta una banda sonora con calidad CD que ambienta perfectamente la trama del juego.

La idea de New World Computing de crear un juego de estrategia puro ha sido todo un acierto; quizás, y por reseñar algo negativo, es un poco pobre el modo en que se resuelven las acciones, esto es, con la simple aparición de una imagen, excepto en el modo de combate en el que se advierte cierta animación con toques de render. Hoy en día se demandan más los aspectos como estos para amenizar los partidas entre turno y turno, aunque al fanático estratega no le importará carecer de ellos. Sin embargo, este aspecto no empaña el buen




hacer de sus programadores para conseguir el fin deseado.

La variedad de los personajes y sus características, la trama, la calidad de sus gráficos y banda sonora son los aspectos que nos ha conducido a aclamar este juego como uno de los mejores en su género. Y además, estamos convencidos de que hará sin duda las delicias de todos aquellos que se sientan atraídos por la estrategia en su estado más puro.

**G.P.T.**

***LO BUENO:** Pura estrategia. Los niveles de dificultad. La gran Diversidad. La banda sonora. Posibilidad de jugar en red.*

**85**

***LO MALO:** La falta de un modo de campaña. Que sólo se pueda ejecutar en Windows 95, aunque haya sido por el aprovechamiento de las opciones multijugador.*






CHAOS WORKS/EPIC MEGAGAMES/
ELECTRONIC ARTS
Disponible: PC CD-ROM (WIN 95)
ARCADE

## ACCIÓN Y MOVIMIENTO



# FIRE FIGHT

**EL GÉNERO DE LOS ARCADES PARA PC CUENTA, A PARTIR DE AHORA, CON UN NUEVO TÍTULO ACORDE CON LOS TIEMPOS QUE CORREN. DISEÑADO EXCLUSIVAMENTE PARA WINDOWS 95, «FIRE FIGHT» ES TODO UN DESAFÍO PARA AQUELLOS QUE GUSTAN DE LA ACCIÓN MÁS INTELIGENTE SIN DEJAR DE LADO LA CALIDAD TÉCNICA MÁS SOBRESALIENTE.**

El concepto en el que se basa «Fire Fight» no es nuevo. Las batallas ambientadas en un futuro lejano, a bordo de una nave espacial con la que tenemos que cumplir una serie de misiones sobre terreno enemigo, bajo una perspectiva cenital, ya nos resultan familiares. De hecho, incluso la nave que pilotamos en esta nueva producción conjunta de Chaos Works, EPIC Megagames y Electronic Arts, se parece bastante a la que podíamos ver en un clásico del género como es «Xenon». Sin embargo, lo que diferencia a este nuevo arcade de los clásicos "shoot'em ups", es el tratamiento del espacio. Mientras que en los mata-mata de toda la vida el jugador veía restringida su maniobrabilidad a un camino prefijado, ya sea en posición horizontal o vertical, «Fire Fight» nos propone sumergirnos en diferentes escenarios en los que nos podemos mover a nuestras anchas hasta alcanzar los objetivos propuestos en cada misión.

### MISIONES VARIADAS

La acción en la que nos vemos envueltos con «Fire Fight» se podría dividir en dos aspectos. Por un lado, y lo más importante, están las misiones que debemos completar. En total, el juego cuenta con 18 misiones, organizadas a modo de capítulos –como ya pudimos ver en programas como los de la saga «Rebel Assault»– que siguen la indispensable historia de la lucha entre el bien el mal, o lo que es lo mismo, entre los guardianes de la ley –nosotros– y aquellos que intentan transgredirla, poniendo en peligro la paz de los planetas.
Pues bien, a lo largo de estas misiones se nos encomendarán tareas muy diversas, desde las que tienen como único objetivo devastar posiciones enemigas sobre algún remoto planeta, hasta las que nos proponen la recuperación de contenedores nucleares, pasando por misiones de rescate de personal secuestrado por el enemigo.

El segundo aspecto importante del juego, como no podía ser de otra forma tratándose de un buen arcade, pasa por la eliminación de la ingente cantidad de naves y construcciones enemigas que intentarán frenar nuestro avance sobre sus posiciones. La acción, en este caso, está asegurada. Pero tampoco esperéis oleadas de naves enemigas, como en los arcades de siempre. En «Fire Fight» la destrucción suele ser selectiva: edificios con armamento tierra-aire, naves que se aproximan prácticamente de una en una, grandes transbordadores a modo de enemigos de fin de fase, etc.
En estas misiones, de todas maneras, no estamos solos. Nuestros mandos se ponen continuamente en contacto con nosotros vía vídeo y radio –con texto incluido– para darnos las órdenes pertinentes, indicarnos algún nuevo objetivo, o informarnos sobre los movimientos enemigos. Prestar atención a estos mensajes es fundamental para cumplir con éxito las misiones.





de los escenarios del juego. El resultado final es una sensación de profundidad pocas veces vista en este tipo de programas con perspectiva cenital.

El sonido, por su parte, también está a la altura técnica del resto de los apartados del juego. La música está compuesta por pequeños cortes de CD Audio que se suceden durante la acción con un marcado ritmo electrónico, si bien el salto entre un corte y otro produce pequeños parones en el desarrollo del juego, lo que puede ser considerado como uno de los escasos –si no el único– puntos oscuros de este fantástico arcade. Por otro lado, están los efectos de sonido –explosiones y demás–, que junto a las voces de nuestros superiores que nos llegan por radio, crean un ambiente excepcional.

Y como todo buen arcade que se precie, contamos con un arsenal de armas –6 diferentes en total– con las que combatir al adversario, recargables mediante la obtención de items que deja el enemigo al ser destruido. Además, nuestra nave cuenta con un sistema de detección bastante original, consistente en un círculo que rodea a nuestro aparato –como el limbo de una brújula– , dividido en segmentos. Cuando aparece una nave enemiga o cualquier otro objetivo importante, el sector correspondiente a su orientación se ilumina permitiéndonos conocer su posición, a modo de radar.



## ESCENARIOS DE LUJO

Pasando ahora al apartado gráfico, «Fire Fight» destaca por su tremenda sensación tridimensional, gracias a la utilización de la SVGA y de varios planos de scroll que se sitúan tanto por debajo como por encima de nuestra nave. Por debajo, porque la superficie de los planetas se deslizan bajo nosotros de una forma suave y natural, dejando ver muchas veces, a través de agujeros en el terreno, otros planos inferiores, y por encima, porque en muchas ocasiones nuestra nave queda oculta por la espesa vegetación que reina en muchos

En conjunto pues, «Fire Fight» ofrece al jugador todo lo que se le puede pedir a un arcade de última generación: multitud de misiones –bastante largas, por cierto– con dificultad creciente, unos gráficos detallados y repletos de movimiento, un buen puñado de opciones de configuración –incluyendo el juego en red–, un sonido brillante y sobre todo, muchas horas de diversión.

*F.J.R.*

# ALGUNOS CONSEJOS

*• Prácticamente la totalidad de los objetos enemigos destruidos dejan tras de sí algún jugoso item en forma de armamento, recarga de escudo y otros. Vuela sobre ellos para obtenerlos.*

*• Si después de algún enfrentamiento te encuentras bajo de defensas, retírate a algún rincón más tranquilo –los bordes del mapeado, por ejemplo– y espera a que se recupere. Oirás un sonido por cada punto del escudo que se incremente.*

*• Atento a los lugares secretos. En todas las fases de este juego existen rincones secretos, muchos de ellos ocultos bajo la vegetación. En ellos encontrarás muchos items de utilidad, aunque también habrá enemigos acechando.*

*• Prácticamente todo es susceptible de ser destruido en cada una de las fases en las que se divide «Fire Fight» así que no dudes en disparar sobre todo lo que veas. Puede que te lleves más de una sorpresa.*

*• Evita los ataques enemigos en masa. Es mucho más fácil deshacerse de las naves enemigas una a una. En estos casos puedes utilizar el turbo para emprender la retirada y acercarte con cautela al primer adversario.*

*• Utiliza diferentes armas para diferentes enemigos. Para las naves más sencillas bastan unos pocos disparos "vulcan", mientras que para aquellas que van y vienen rápidamente lo mejor son los "swarmers" –proyectiles guiados– ya que persiguen al enemigo, sin necesidad de apuntar. Para las edificaciones, por su parte, lo mejor son armas potentes –como las granadas o el cañón– ya que nos dispararán constantemente mientras estamos en su radio de alcance.*

*• No pierdas de vista las comunicaciones –si tienes desactivados los diálogos, ojo a los textos que acompañan a las transmisiones–, ya que aunque se hayan cumplido los objetivos de una misión, pueden aparecer nuevos cometidos en el último momento.*

***LO BUENO:* La concepción general del juego. La sensación de profundidad y movimiento de los escenarios. Una calidad técnica realmente sobresaliente.**

**90**

***LO MALO:*** *Los pequeños parones en la acción provocados por los saltos de las pistas de CD Audio.*

# 3 SKULLS OF THE TOLTECS

**TIME WARNER/ REVISTRONIC**
Disponible: **PC CD-ROM**
**AVENTURA**

HAY QUE RECONOCERLO. EN ESPAÑA LAS COSAS SE HACEN MUY LENTAMENTE. PERO LO BUENO ES QUE, DESGRACIADAMENTE SÓLO DE VEZ EN CUANDO, SE HACEN BIEN. ES EL CASO DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO, QUE RESURGE CON FUERZA Y PARECE QUE ESTÁ DESTINADO A ALCANZAR EL LUGAR QUE OCUPÓ CUANDO REINABAN LAS MÁQUINAS DE OCHO BITS. EN CASI TODOS LOS GÉNEROS YA PODEMOS ADQUIRIR PROGRAMAS MADE IN SPAIN QUE NADA TIENEN QUE ENVIDIAR A LAS MEJORES SUPERPRODUCCIONES EXTRANJERAS. «3 SKULLS OF THE TOLTECS» CREA ESPERANZAS DE QUE LLEGUEMOS A DISFRUTAR DE UNA NUEVA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE NACIONAL.



## EL SALVAJE Y CÓMICO OESTE

















Como en toda buena aventura, lo primero que encontramos es un título de esos que prometen largos caminos de intrépida acción en busca de un tesoro. Una promesa que se cumple más que sobradamente.

El incombustible sprite que vamos a dirigir hacia todas las esquinas de una pantalla se llama Fenimore Fillmore, un espigado y despierto muchacho tan habilidoso con todo lo que dispare balas como en meterse en líos. Y se ha metido en el mayor de su corta existencia. Mientras cabalgaba por las ardientes arenas del desierto de Arizona, escucha los disparos que proceden del interior de una garganta rocosa. Se asoma con cautela, aunque se hace fácil distinguir su descomunal sombrero blanco, en lo alto de una escarpada montaña. Contempla un fregado entre cuatro tipos de aspecto indeseable y un viejo que se defiende parapetado por su destrozado carruaje. Como no puede permitir semejante abuso, echa mano de su rifle de repetición e inicia una ráfaga de certeros disparos que provoca la huida de los abusones. Desciende rápidamente para darse cuenta de que el anciano ya es un moribundo. Y aún le queda el aliento suficiente para explicarle a nuestro héroe la causa de su muerte. Una causa de lo más lógica en aquellos tiempos, una calavera de oro. Pero esta maravilla dorada y resplandeciente a la intensa luz solar del desierto no es más que una ínfima parte de un mítico tesoro, el de los Toltecas. Es una de las tres calaveras cuya reunión es indispensable para encontrar el secreto mejor guardado de los Toltecas.

Agarra la calavera que el anciano defendió con su vida y escapa al galope, pero unos traicioneros disparos desde lo alto del desfiladero le hacen caer del caballo.

Para cuando despierta, se encuentra con lo que esperaba, la calavera ya no forma parte de su inventario. Con los ojos como platos imaginando sus dimensiones y el fin de sus días de vaquero sin rumbo, Fenimore Fillmore decide adentrarse en lo que a partir de ahora será el objetivo de su vida; robar las tres calaveras a sus peligrosos dueños; Leconte, el jefe de los desalmados que mataron al viejo y le robaron la calavera, Fray Anselmo y los indios.



## EMOCIONANTE Y DIVERTIDO

Como veis, la aventura está servida. Con el indispensable sistema SCUMM como interface de manejo, no pararemos de examinar y recorrer todos los recovecos de cada pantalla, coger, entregar o usar objetos, hablar o a veces pelear con innumerables personajes a cada cual más grotesco, y todo ello en la luminosa y alegre atmósfera de un western que tiene el toque de intensidad de las películas de Jonh Ford y, sobre todo, la comicidad de los films de Billy Wilder. Porque el atractivo argumento que os hemos relatado se sustenta en un guión del que se podría destacar tanto la creación de los variopintos personajes con los que nos vamos a



**LO BUENO:** ***Interesante argumento, magnífico guión y una realización técnica a la altura de estas circunstancias. Ningún buen aventurero debe perdérsela.***

**92**

**LO MALO:** ***No hubiera estado nada mal más secuencias de dibujos animados como la de la introducción para apoyar a la acción.***

encontrar como unos diálogos llenos de humor, ironía y maliciosa complicidad. Todo un lujo que sabrán apreciar los más grandes expertos en aventuras gráficas.

El jugador queda atrapado desde el primer momento por las continuas sorpresas que van apareciendo y por el aire esperpéntico de toda la obra. Además, desde un principio, y va por los novatos, se puede avanzar sin problemas, ya que el desarrollo no es estrictamente lineal. Surgirán, a lo largo de la enorme extensión de la aventura, problemas que pondrán a prueba la capacidad deductiva, y a veces instintiva, del que se haya recorrido, sólo por poner algunos ejemplos, la isla de los Monos o el reino de Kyrandia, ya que la dificultad es bastante elevada.

## OLÉ

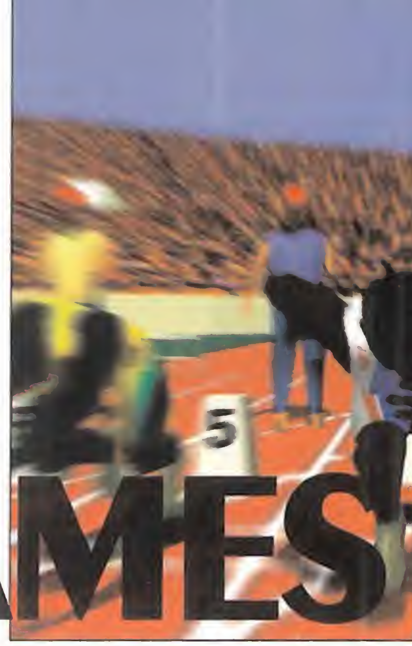
Como buenos españoles, y sobre todo teniendo en cuenta que estamos ante un producto de la tierra, no podemos sino exclamar un olé bien grande a la vista de los gráficos. Todos los sprites de los personajes, pero en especial el del protagonista, están muy bien realizados y además poseen unas animaciones tan simpáticas como técnicamente apreciables.

Los decorados y los fondos no merecen menos calificativo que el de espléndidos. Se ha sacado el máximo provecho de la SVGA y nuestra vista se asombra continuamente por la extrema vistosidad de unos fondos hechos con aerógrafo y posteriormente digitalizados. Por otra parte, el scroll de movimiento a través de escenarios con múltiples pantallas es muy suave. Los diálogos en español han sido interpretados por los mejores actores de doblaje informático que hemos oído, lo que siempre se agradece por la inefable calidad que tenemos que soportar normalmente.

Los efectos de sonido y la música también están a buen nivel. En resumen, «3 Skulls of the Toltecs» tiene todos los ingredientes que hacen que sea una de las mejores aventuras gráficas de este año.

*A.T.I.*

**SILICON DREAMS/US GOLD**
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**DEPORTIVO**



## MEDALLA DE PLATA

# OLYMPIC GAMES

**LA CITA DEPORTIVA DE ATLANTA YA HA PASADO, AL IGUAL QUE TODA LA CONTROVERSIA SOBRE LA –NEFASTA– ORGANIZACIÓN DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS. PERO LA BOLA HA ECHADO DE NUEVO A RODAR YA QUE, CON EL TIEMPO JUSTO PARA COINCIDIR CON EL ACONTECIMIENTO, US GOLD PUSO EN LA CALLE A PRINCIPIOS DEL MES DE AGOSTO EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA OLIMPIADA. SIGUIENDO LA VIEJA –PERO VÁLIDA– FILOSOFÍA DE LOS GRANDES CLÁSICOS DEL GÉNERO, PERO CON LA TECNOLOGÍA MÁS ACTUAL, «OLYMPIC GAMES» PRETENDE CONVERTIRNOS EN LOS "OTROS" CAMPEONES OLÍMPICOS.**

Ya sabéis, los grandes clásicos... «Hypersports», «Daley Thompson's Decathlon», «Track & Field» –en sus distintas entregas y formatos–...
Esa es la línea que ha inspirado a US Gold –el clásico, también, adaptador de las versiones oficiales de programas del género, para los grandes acontecimientos deportivos– para la creación de «Olympic Games».
Y la filosfía ha sido seguida casi al pie de la letra. Como la astilla del palo, que decía el refrán. Sin embargo, una importante característica, que ha acabado por convertirse en un arma de doble filo, distingue «Olympic Games» de cualquier otro título, más o menos reciente, de similar catadura, el diseño poligonal 3D.

### CANTIDAD Y CALIDAD

La base del juego se estructura en un número, no excesivo, pero sí notable, de disciplinas deportivas, entresacando del enorme abanico de la Olimpiada real, unas cuantas como más representativas, y también como más divertidas –dato importante, ya que, por ejemplo, a nadie se le ocurriría incluir una prueba de maratón –¿dos horas machacando el teclado?– en un programa de este tipo–, pasando de la velocidad a la habilidad, y por pruebas de resistencia pura y dura.
El comienzo de «Olympic Games» es impactante, pero no lo suficiente. Una secuencia renderizada bastante larga, que podría haber llegado a ser impresionante de no ser por la moda –como tal lo suponemos– de convertir estas escenas en ficheros reproducibles mediante la tecnología de compresión Smacker que, o se hace con especial cuidado, o produce unos resultados no demasiado buenos, como es el caso, con lo que el esfuerzo del diseño sobre estaciones SG queda minimizado.
Pero pasando por alto esta anécdota, el conjunto que ofrece «Olympic Games» al usuario es de una calidad muy notable.
Como en cualquier otro programa del género, lo fundamental es la jugabilidad, Y ese factor sí que ha sido lo bastante cuidado durante el desarrollo del producto.
La mecánica que sigue «Olympic Games», eso sí que debe quedar claro, es la clásica de machacar una tecla tras otra, y la del ajuste fino en pruebas de salto y/o

### PRUEBAS DE PISTA

*La velocidad es aquí la reina, con los 100 metros, aunque la estrategia juega un papel fundamental en los 400, donde la resistencia entra en acción con un papel importantísimo.*







### PRUEBAS DE CAMPO

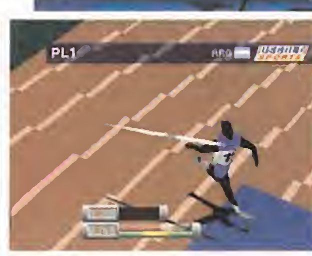
*El ajuste fino, la precisión y la habilidad puestas a prueba. Los lanzamientos –jabalina, martillo y disco– se alternan con los saltos –longitud, altura, triple salto y pértiga–, que ya empiezan a exigir un nivel de calidad al usuario bastante elevado.*









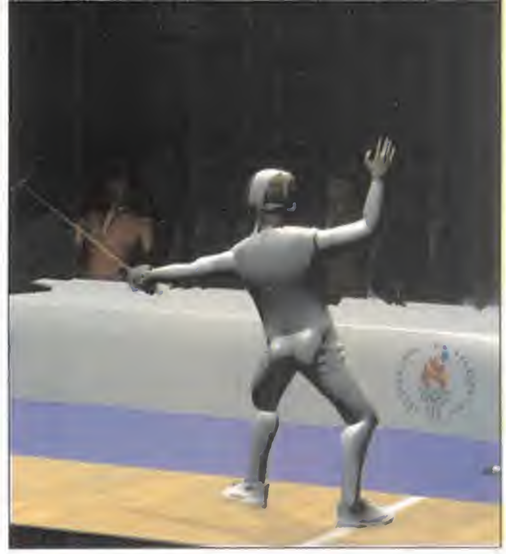

### PRUEBAS DE NATACIÓN

*Sólo una, los 100 metros. Pero como los 400 en pista, precisa estrategia, velocidad y resistencia. Algo poco apto para los novatos.*









lanzamiento –para el cálculo de grados–. No olvidemos las de resistencia –400 metros, natación y halterofilia–, que pondrán a prueba toda nuestra habilidad. Pero todas tremendamente divertidas y con una capacidad de enganche inmediata.

## EL INEVITABLE "PERO"

Pero... –siempre hay un pero– existe algo en contra de la calidad en el nivel de jugabilidad, la diversión, y la adicción que es capaz de ofrecer «Olympic Games», y es todo lo relacionado con el diseño gráfico. La excelente idea de adaptar las viejas fórmulas al panorama actual, se ha encontrado con un diseño bastante pobretón, y no demasiado afortunado gráficamente, que quita bastantes puntos al conjunto. Además, nos hemos topado con un fallo bastante curioso en el mapeado de texturas en resolución SVGA, donde parece que el juego presenta problemas. Todo esto se evita del modo más sencillo posible, escogiendo VGA en 320x200 no hay demasiada diferencia con la tercera alternativa en resolución, 320x240, donde mejora muchísimo la velocidad de acción, jugabilidad y calidad gráfica extraño, ¿verdad?. Sin saberlo a ciencia cierta, pero dada la fecha de lanzamiento del producto, lo lógico es pensar que Silicon Dreams se ha visto con el tiempo encima y ha tenido que terminar el trabajo con excesiva premura, para no perder el tirón olímpico de Atlanta, lo que no ha beneficiado al producto final, que podría haber quedado, gráficamente, infinitamente mejor.

Con todo, «Olympic Games» es divertidísimo, ofrece opciones de multiusuario, está íntegramente traducido al español –textos, eso sí–, y jugar dos o tres partidas y quedarse enganchado es todo uno.

Eso sí, hay cosas que se deberían haber evitado, como el tener que soportar el paso de varias decenas de atletas en cada prueba, tras nuestra participación –aunque sólo en el modo de juego de "Olimpiada"–, pero son detalles que no nublan la calidad global.

Con toda seguridad, un juego con licencia oficial tendría que haber sido mucho mejor, pero «Olympic Games», aunque no llega al calificativo de genial, es un buen producto.

F.D.L.









### PRUEBAS DE TIRO

*El disparo rápido con pistola, y el "skeet" –Tiro al Plato–, forman, junto con el arco, la tripleta que combina velocidad y precisión máxima en las reacciones del jugador.*





### PRUEBAS GENERALES

*La esgrima, como disciplina en la que demostrar habilidad y elegancia, y la halterofilia, quizá la más compleja prueba de todo el juego, son las novedades más interesantes que ofrece «Olympic Games» en un conjunto realmente variado y atractivo.*




**LO BUENO:** Diversión, adicción y variedad en pruebas. Las opciones de varios jugadores.

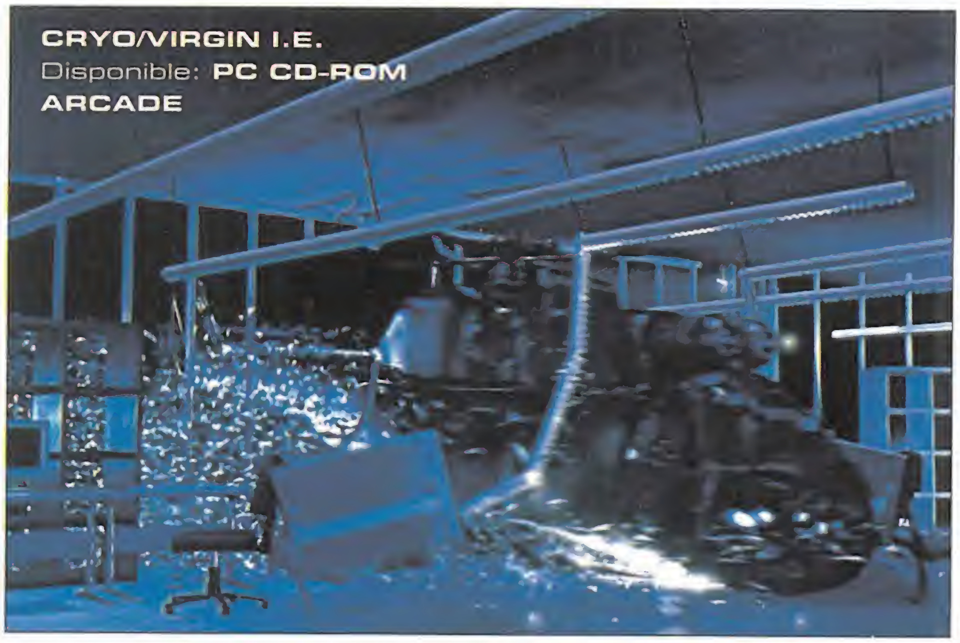
**85**

**LO MALO:** El diseño gráfico "canta" mucho. La resolución SVGA presenta problemas poco habituales.

FMV COMO BASE DE UN VIDEOJUEGO. UN HECHO QUE CAUSA CONTROVERSIA Y SOBRE EL QUE NI SIQUIERA LOS GRANDES GURÚS DEL SOFTWARE SE PONEN DE ACUERDO EN SU CONVENIENCIA Y EFICACIA. SIN EMBARGO, A VECES GUSTA COMPROBAR COMO, OPINIONES PARTICULARES APARTE, CUANDO EXISTE TALENTO POR MEDIO, SE PUEDEN LLEVAR A CABO PROYECTOS TREMENDAMENTE AMBICIOSOS CON GRANDES RESULTADOS. ESE ES EL CASO QUE NOS OCUPA. «HARDLINE», LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN CRYO YA ESTÁ AQUÍ. UNA AUTÉNTICA PELÍCULA DIGITAL, QUE ENTUSIASMARÁ A LOS FANÁTICOS DEL SHOOT'EM UP.

# HARDLINE

CRYO/VIRGIN I.E.
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE







## EL HÉROE ANÓNIMO

El primer contacto con «Hardline» fue de los que dejan huella, con una visita a las oficinas de Cryo en París, contemplando "in situ" los pormenores del desarrollo del programa. Así, de primera mano, tuvimos acceso a todos los datos más importantes del proyecto, en lo referente a las técnicas de diseño y programación empleadas, y que ya se comentaron someramente hace unos meses –Micromanía número 17, Junio 1.996–.

Pero es ahora, cuando el juego está acabado, cuando todo lo que descubrimos en aquella visita ha tomado forma definitiva, y se puede apreciar el esfuerzo invertido, y los resultados obtenidos, que ahora mismo pasamos a juzgar.

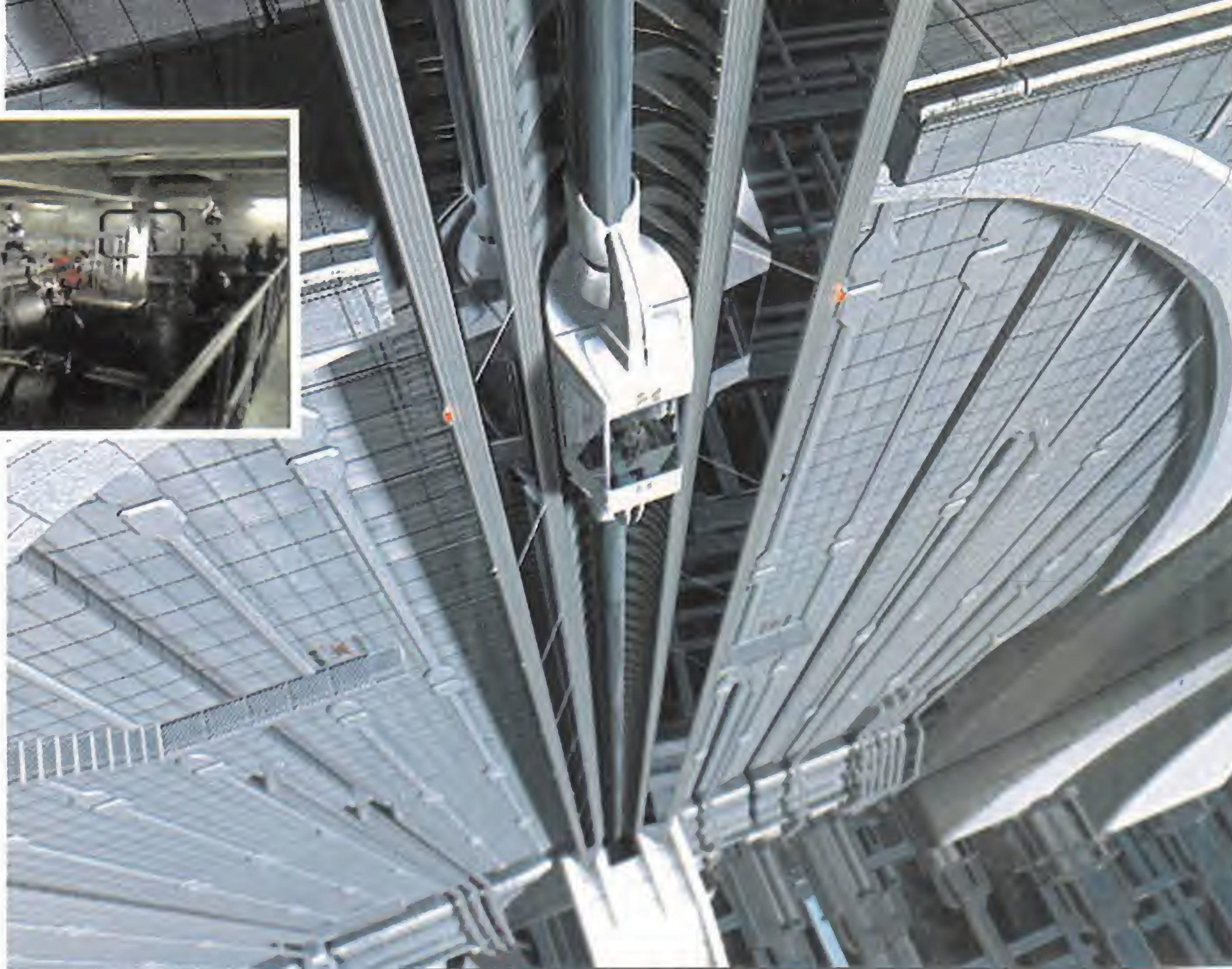
### EXCELENTE GUIÓN

Estructurado básicamente a caballo entre el arcade y la aventura, y dada la base de FMV sobre la que se apoya todo el peso de «Hardline», uno de los puntos que, evidentemente, debían ser más cuidados era el guión.

Los dos directores del proyecto, Gregoire Glachant y Nic Mathieu, ambos dos un par de jovenzuelos que no llegan siquiera a los veinte años, se han sacado de la manga un argumento realmente bueno, llevado a la práctica en un rodaje que, salvando las diferencias, y con algo más de experiencia en la dirección, podría muy bien ser adaptado para la pantalla grande.

El protagonista de la historia es Ted Irvin, superviviente en el apocalíptico futuro del Detroit de 1.998, y piloto mercenario de helicóptero en servicios de rescate de miembros de la resistencia activa a los







poderes en expansión de una terrible secta cuyos seguidores, los sectoides, basan toda su fuerza en el terror de las armas. Ted sufre continuas pesadillas en las que los recuerdos se mezclan con extrañas visiones que no sabe de donde pueden proceder, y que a medida que se avanza en la acción del juego van revelando su verdadero significado. Un trágico significado, para concretar más.
Un accidente de coche en el que muere toda su familia, y él se salva no sin sufrir las terribles consecuencias. Un coma y la posterior hospitalización, en la que sufrió una intervención quirúrgica de la que no tiene conocimiento real, y en la que algo fue cambiado en su cuerpo por los científicos de los laboratorios que se encargaron de sus cuidados.
En una de sus misiones, en la que conoce a Catherine, la única persona que parece guardar aún la cordura en el caos en que vive la sociedad, Ted se ve envuelto entre las garras de la secta de tal modo, que su única salvación parece llegar hasta el mismísimo líder, Deck, cuya eliminación parece ser la única salida al reino del terror instaurado en todo el mundo. Pero allí, Ted descubrirá que su propio pasado tiene una directa relación con los orígenes de la secta. Una terrible relación.

## LA PUESTA EN PRÁCTICA

Todo este, a veces retorcido, guión, se ha convertido, en manos de Cryo, en una fabulosa película en CD, cuyo contenido en juego se basa, casi íntegramente, en el arcade puro y duro. Un shoot'em up que vendría a equivaler al «Operation Wolf» de finales de los 90, pero realizado con una tecnología y una calidad impecables.
A lo largo y ancho de todo el juego, y mediante una enorme variedad de armamento, Ted deberá abrirse paso a tiro limpio arrasando todo bicho viviente que se ponga en su camino, hasta llegar a su objetivo final, Deck.
La parte que se podría considerar como aventura en «Hardline» queda reducida,









## LA POLÉMICA DEL VÍDEO

*Cada vez que aparece en el mercado un juego cuya base es el FMV la polémica está servida.*
*¿Pasa el futuro del videojuego por la inclusión del vídeo digital en un programa, o incluso como base del mismo? ¿Son preferibles aquellos productos que no quieren ni oír hablar del tema? ¿Cuál tiene más mérito en su realización?*
*Todas estas preguntas, y muchas más, tienen respuestas que, en multitud de ocasiones, sólo las puede dar cada usuario. Y, mientras tanto, es de suponer que seguirán apareciendo juegos de todo tipo, unos convencidos de las excelencias del Full Motion Video, y otros que no querrán tener nada que ver con esta tecnología.*
*Pero si cuando aparece un programa basado en el vídeo digital, presenta al menos una calidad tan elevada en apartados como el guión y la imagen, es de suponer que cierto éxito está asegurado.*
*«Hardline» es uno de esos buens programas a los que amas u odias, pero no provocan indiferencia. Pero, eso sí, cuenta con la gran ventaja de estar realizado con una técnica realmente excelente.*








en la práctica, a la localización de un puñado de objetos que permiten avanzar en ocasiones muy concretas, y la elección del camino a seguir. Poco más. Sin embargo, y pese a la linealidad de la historia y el desarrollo, existe cierta libertad de exploración y desplazamientos que añade un aliciente a la habitual rigidez presente en este tipo de juegos.

Lo mejor, con todo, de «Hardline», es que técnicamente resulta de lo más notable que se puede encontrar en el mercado en juegos basados en FMV.

No todo se ha reducido a la grabación y digitalización de vídeo, sino que se ha ido mucho más allá. De hecho, casi se podría decir que, salvo los personajes interpretados por los actores, los efectos especiales por ordenador han sido los verdaderos protagonistas de «Hardline». Sin embargo, han sido tan perfectamente integrados, que resulta difícil discernir que parte es real, y que parte es imagen sintética.

Donde más falla, en este apartado, «Hardline», es en el tema de los enemigos. Se podría decir que el número total de enemigos a batir es de miles pero, claro, pagar miles de extras para un videojuego no es algo factible ni lógico, con lo que, en consecuencia, no es posible reprimir una sonrisilla al contemplar como abatimos varias decenas de veces al mismo personaje a lo largo de las diferentes fases de la acción.

## TECNOLOGÍA CONTRA JUGABILIDAD

Siendo «Hardline» un juego tan inmediato como atractivo, y de tan elevado nivel en el apartado técnico, presenta, sin embargo, dos claros factores que se pueden volver en su contra.

Por un lado, pese al magnífico guión, y la estructura de película, el reducir la intervención del usuario prácticamente a disparar y salvar el pellejo, no resulta excesivamente original, e incluso podría parecer algo pobre en su desarrollo y nivel de interacción.

En segundo lugar, los juegos basados en FMV suelen provocar amores y odios por igual, y ambos de bastante intensidad. Por tanto, si juntamos ambos aspectos, y estamos en el grupo de los fanáticos de la acción y el vídeo digital, «Hardline» parecerá –de hecho es– un producto excelente. Pero si no...poco alicientes se le podrán encontrar.

El acabado final con que Cryo suele distinguir a sus juegos es una garantía de calidad en «Hardline», pero, aún siendo un programa muy notable, su éxito depende más de los gustos de cada usuario que de su impecable realización.

*F.D.L.*




***LO BUENO:* Excelente factura técnica, con gran calidad en el vídeo, tanto en VGA como en SVGA entrelazado. Un guión magnífico para lo que constituye una película estupenda en CD.**

**85**

***LO MALO:* La posible limitación impuesta en la interacción. Su éxito depende por completo de factores totalmente ajenos a programación y calidad técnica.**



# SIMULEYES VR

## GAFAS DE VISIÓN STEREO 3D



Experimenta la visión TRIDEMENSIONAL en tu PC. Las nuevas gafas SIMULEYES VR se instalan en unos segundos sin necesidad de abrir el PC , ni instalar tarjetas, tan sólo concetarlas a nuestra tarjeta VGA y convertiremos nuestro PC en una estación de visión 3D: JUEGOS, SOFTWARE, MULTIMEDIA.....

Olvida todo lo que has escuchado sobre 3D, SIMULEYES VR es una experiencia de VISION TRIDEMENSIONAL como ninguna otra. Usa SIMULEYES VR junto con su software compatible y nada volverá a ser igual en tu PC.

STEREOGRAPHICS como líder e inventor de la tecnología de obturación de cristal liquido para la visión tridimensional tanto en cursos de pilotaje de aviones, simulación militar, modelado molecular, visualización científica... ha aplicado toda su experiencia de largos años en la Visión Stereoscópica para hacertela llegar hasta tu PC.

**25.800 + IVA**
**GAFAS**
**+ VIVID 3D**

## CON SIMULEYES VR LA TERCERA DIMENSION ES YA UNA REALIDAD

* Resolución hasta 1024 por 768.
- Hasta 4 usuarios conectados a la vez
- Visión stereo 3D.
- Instalación muy sencilla.
- Peso y dimensiones muy reducido.

**SOFTWARE DISPONIBLE:**

DESCENT: Destination Satirn.
WOLFSTEIN 3D.
IN PUSUIT OF gREED.
VR SLINGSHOT.
SLIPSTREAM 5000 Y WHIPLASh..
RISE OF THE TRIAD.
CONFIDENTIAL.
SHATTERED STEEL.
F-22 LIGHTNING II.
STORM FIGHTER I.
MADSPACE.
COMMANCHE 3.
ARMORET FIST 2.
M1A2 ABRAMS.
BIRTHRIGHT.

**TOTALMENTE GRATIS Y SOLO HASTA EL PROXIMO 13 DE OCTUBRE POR LA COMPRA DE CADA SIMULEYES VR SU MEJOR COMPLEMENTO SONORO: VIVID 3D, LA ULTIMA SENSACION EN SONIDO ENVOLVENTE Y TRIDEMENSIONAL CON SOLO DOS ALTAVOCES. P.V.P VIVID 3D. : 7.700.- PTS + I.V.A.**




Deseo recibir más información :
NOMBRE.............................................EMPRESA.....................
DIRECCION...............................................................................
POBLACION.........................................PROVINCIA.....................
C.P.............................TELEFONO:........................FAX ...............................

ENVIAR A: EUROMA TELECOM
C/ INFANTA MERCEDES, 83
**28020 MADRID**
TFNO: 91 5711304/1519 FAX: 5711911
C/ DIPUTACIÓN, 249, 3º-2ª
**08007 BARCELONA**
TFNO: 93 4882514 FAX: 4883233

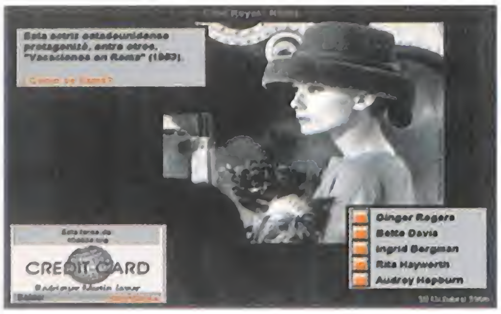
EUROMA TELECOM S.L.



# BackPacker

## La vuelta al mundo en un CD-ROM

**TATI MIXMEDIA/ BMG INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS), MAC CD-ROM JUEGO DE MESA**











Si tuviéramos que buscar algún antecedente para situar «BackPacker», el primero que se nos ocurriría sería el archiconocido «Trivial Pursuit», porque al fin y al cabo, el título del que estamos hablando se basa en preguntas y respuestas. La diferencia radica en que para jugar con «BackPacker» no hacen falta dados ni fichas, y el tablero, en vez de ser tal, es el ancho mundo, ya que el objetivo de este juego es completar una vuelta al globo por medio de viajes por todos los países en los que está dividido nuestro planeta. Así, el jugador comienza su partida con tan sólo una tarjeta de crédito y una maleta, en el aeropuerto de Madrid. A partir de ahí, deberá escoger el primer país al que desea desplazarse, con lo que las cifras de su tarjeta empiezan a menguar, dependiendo, claro está, del lugar al que se desplace. Una vez allí, deberá registrarse en un hotel, responder algunas preguntas sobre el lugar en el que se encuentra, visitar las localizaciones más características y buscar trabajo para conseguir dinero con el que seguir viajando. Así de simple. O así de complicado, según se mire, porque este juego pretende ser un reflejo de la realidad, y todos sabemos que moverse por el mundo no resulta nada fácil. El principal impedimento es, como siempre, el dinero, así que nuestro éxito en la búsqueda de empleo y en su posterior realización será la clave para continuar el viaje.

Pero hemos dicho que «BackPacker» se basa en preguntas y respuestas. Efectivamente, y como ya hemos adelantado, cada vez que nos registramos en un hotel, se nos harán preguntas sobre el país en el que estemos. Preguntas sobre su historia, sobre sus monumentos y, nunca falla, sobre su geografía –en todos los países hay que situar correctamente sobre su mapa los nombres de las poblaciones más importantes–. Más tarde, y después de recorrer el país pinchando sobre sus lugares más característicos para ver hermosas fotografías acompañadas de un pequeño texto informativo, nos dirigiremos a la oficina de empleo, para buscar trabajo. Este es el punto más divertido del juego, ya que se nos ofrecerán los más diversos empleos. De esta manera, nos veremos metidos en trabajos como detectives, porteros de cine, encargados de emisoras de radio y TV, comentaristas deportivos especialistas en música, y un largo etcétera.

Las pruebas a las que nos veremos sometidos en cada trabajo siguen siendo preguntas, esta vez relacionadas con el tipo de empleo, además de insólitas pruebas o juegos para demostrar nuestra habilidad y destreza en el trabajo. Así, si aspiramos al puesto de portero de cine, deberemos poner nombre a fotogramas de películas famosas, si lo que queremos es ser mecánicos, tendremos que hacer funcionar un motor de cuatro tiempos, o seleccionar especies de pescado si aspiramos a ser encargados de una pescadería. Y todo con el fin de ganar dinero para continuar nuestro viaje –respuesta acertada, dinero que se suma a nuestra cuenta; respuesta fallida, dinero que perdemos–. El juego termina si regresamos a Madrid después de haber recorrido el mundo entero, con lo cual habríamos ganado, o si nos quedamos sin un duro en la cuenta, con lo que nuestro viaje habría terminado –siempre queda, de todas formas, la original opción de llamar a casa para pedir un préstamo, aunque todo tiene su límite–.

En definitiva, «BackPacker» es un divertidísimo juego repleto de preguntas, viajes, impresionantes fotografías, sonido, música, y multitud de exóticos países para visitar. Todo un reto.

*F.J.R.*

***LO BUENO:*** ***Lo original de su concepción. Lo divertido de las pruebas. Lo interesante de su contenido.***

**91**

***LO MALO: Como acaba ocurriendo con todos los juegos de preguntas y respuestas, Al jugar varias partidas, algunas se empiezan a repetir.***



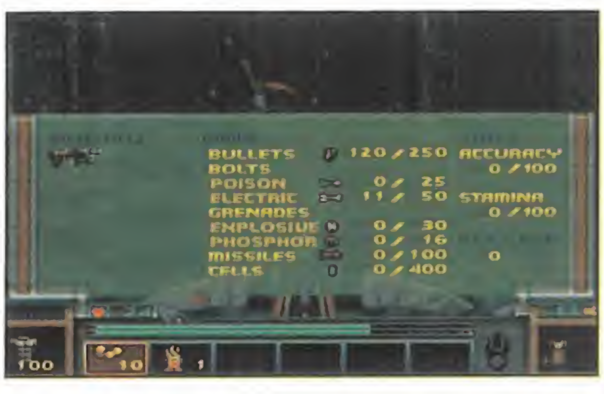

# Strife

## Una mezcla explosiva

VELOCITY
Disponible: PC CD-ROM
(DOS/WINDOWS)
ARCADE/JDR/AVENTURA











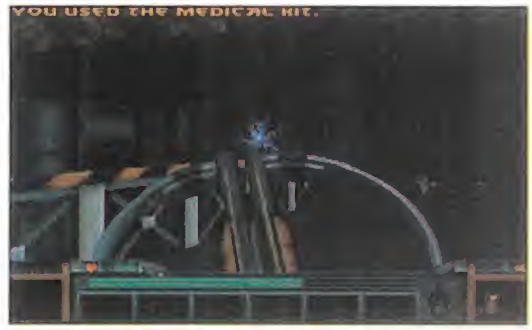
Otro más. Inspirado en el inefable «Doom», ahora llega «Strife», un juego poco original que resulta una grata e interesante novedad para los seguidores de esta triple y explosiva mezcla: lucha, rol y aventura. Sin duda alguna, el flamante producto de Velocity recuerda al arcade que creó escuela y marcó una época. Pero «Strife» ha aprovechado el paso del tiempo para adaptarse al presente: el resultado es una atractiva historia en la que prima más utilizar la materia gris de la cabeza, que los arrebatos cruentos del corazón. Más que aniquilar al enemigo, se trata de analizar si interesa hacerlo.

Los gráficos resultan idénticos a los de «Doom» desde el primer segundo de juego. Eso sí, han sido cuidados con mayor esmero, son más estéticos y detallistas. Los diseños de los enemigos son extravagantes y sorprendentes. Los lugares por los que transcurre la acción y el colorido, por lo general, son refinados y acertados.

A priori, la trama del juego es sencilla. Eres un mercenario errante que se dirige a la pequeña ciudad de Tarhill alentado por los rumores de guerra entre la poderosa Orden, y el movimiento de resistencia, El Frente. La urbe está bajo la ley marcial. A tu llegada, has sido desarmado y estás custodiado por una pareja de soldados de La Orden. Pretenden acabar contigo y desprenderse de tus restos. Aunque..., ellos no contaban con el cuchillo que guardas escondido para ocasiones como ésta.

Sin embargo, el desarrollo es complejo, poco recomendable para impacientes. Para jugar más de un par de minutos, será imprescindible que encuentres o compres, según el momento, otras armas, municiones, más vida, mineral y diversos útiles y utensilios.

Pero, sobre todo, te hará falta mucho ingenio y astucia antes de tomar una decisión y actuar. A lo largo del deambular por la ciudad, encontrarás todo tipo de




personajes que te propondrán distintas misiones. Son arriesgadas y difíciles de cumplir. Pero como mercenario de reputación que eres, también tendrás que decidir con acierto para quién trabajar, cómo y cuándo.

Para saber qué pretenden y ofrecen estos individuos, basta con que entables un diálogo cuando les encuentres y estés junto a ellos. Por supuesto, existe la posibilidad de elegir la respuesta entre varias muy diferentes. Según tu elección, continuarás en el juego o apenas durarás un minuto.

Por desgracia, los textos y las voces están en inglés. A pesar de ello, es aconsejable e importante que dispongas de tarjeta de sonido. La realización de los efectos de sonido es la adecuada. A lo largo de todo el juego realza la ambientación y en ocasiones, alcanza el grado de extraordinario. La realidad es casi insuperable, por ejemplo, al escuchar el río, el abrir y cerrar de puertas y las alarmas.

Difícil es que «Strife» alcance tanta popularidad como el juego que ha sido su primera fuente de inspiración. Pero es un CD entretenido y divertido para los entusiastas de los tres géneros que combina y para los que queráis probar esta mezcla tan atrevida.

*E.L.A.*

***LO BUENO:*** ***La combinación de géneros, que hacen de él un juego de planteamiento diferente a pesar de sus similitudes con «Doom».***

**87**

***LO MALO:*** ***lo complicado que puede resultar avanzar en el juego.***






# The Need for Speed Special Edition

## *Necesitas más velocidad*

**ELECTRONIC ARTS**
Disponible:
**PC CD-ROM**
**ARCADE**

Lo de sacar actualizaciones repletas de nuevos alicientes para los adictos al programa en cuestión, «The Need for Speed», viene siendo habitual desde el nacimiento del software, ya sea de utilidades o de entretenimiento. Es normal, después de meses de árduo trabajo para el equipo de programación, una vez completado el programa y en legítima posesión tanto de sus rutinas como de su engine, ¿por qué no aprovecharlo todo para sacar otro programa y así doblar los beneficios? Sería de tontos no hacerlo. Claro, que alguna cosilla nueva hay que hacer para que el potencial comprador se sienta poco menos que obligado por su instinto videomaníaco a llevarse la mano al bolsillo y extraer, después de sacar el pañuelo y las llaves, esa cantidad de dinero que ayudará a que este negocio que tanto nos atañe siga viento en popa.







Y lo novedoso en esta, llamémosle ampliación, aunque se trata del programa completo pero con mejoras, es la inclusión de dos trepidantes circuitos más. Su nombre no es que importe mucho, la verdad, pero su denominación de origen es idéntica a la de sus seis hermanos mayores: vértigo. Uno transcurre por las carreteras arenosas de las montañas rocosas atravesándolas con largos, oscuros y húmedos túneles, y el otro nos lleva a recorrer una ciudad futurista repleta de curvas de segunda velocidad, sin olvidar las rampas y peraltes. En fin, dos auténticos espectáculos ideados para poner a prueba la habilidad al volante, y a los frenos, del más experto en manejar unos automóviles de ensueño tanto por su precio como por su dificultad de conducción : Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1, Dodge Viper, Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7. ¡Vaya carros! –como dirían en Hispanoamérica–.







Otras mejoras, menos visibles que los dos circuitos nuevos, pero muy de agradecer, se han efectuado en la programación. Ahora todo va mucho más suave, y el rendimiento gráfico ha mejorado hasta tal punto que si se ejecuta el programa en el mismo equipo donde habitualmente se ha usado la primera versión, se aprecia a simple vista una mayor velocidad. También se ha incluido la perspectiva subjetiva sin cabina en la repetición, la posibilidad de correr en los circuitos en distintas fases horarias con la consiguiente diferencia lumínica, y cuando se produce un accidente se mantiene la vista en primera persona durante unos segundos para aumentar la sensación del golpe. La banda sonora es de nueva factura, pero conserva el espíritu trepidante y la calidad CD en la reproducción.

Y nada más. El resto, lo de siempre. Era lógico, porque tanto gráficos como efectos de sonido eran insuperables, al menos para los equipos de hoy en día. Si todavía no tenéis «The Need for Speed», ahora tenéis una oportunidad única de adquirir una versión aún mejor que el ya clásico y mítico original, y si ya sois los afortunados poseedores de la versión inicial, saldrá en breve una actualización a esta nueva versión.

*A.T.I.*

***LO BUENO:* Sigue siendo el mejor arcade de coches y además se han mejorado todas las rutinas para sacar mayor partido del hardware. Los dos nuevos circuitos, inconmensurables.**

**92**

***LO MALO:* No hubiera estado demás incluir nuevos modelos de coches. Para que funcione en la maravillosa SVGA a buen ritmo, mínimo Pentium a 120 Mhz.**

# AH 64 D LONGBOW 2





## CIRUGÍA ELECTRÓNICA





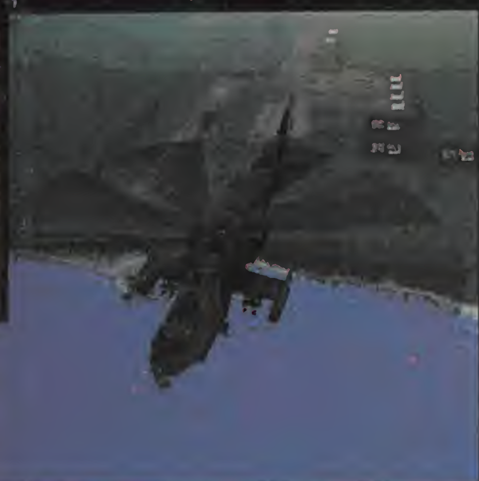
Hola de nuevo. Aquí estamos con la segunda entrega de la Escuela de Pilotos para «AH-64D Longbow» de Jane y Electronic Arts.

Suponemos que durante todo este mes habréis practicado lo suficiente como para poder volar el helicóptero con toda soltura, pero tal vez todavía tengáis dudas de cuál es el manejo de radar correcto y cómo sacarle todo su máximo partido. Pues este es el momento justo, ya sabemos volar el Apache con toda soltura y ahora toca poder exprimir todo su potencial bélico y electrónico.







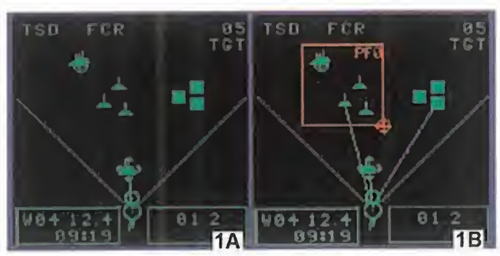







El Apache Longbow es la versión más sofisticada de este helicóptero y las mejoras frente a las versiones anteriores es que incorpora en lo alto del rotor principal un radomo con el que se lee el campo de batalla y se detectan a los enemigos. Su disposición en lo más alto del helicóptero permite realizar lecturas sin necesidad de mostrarnos; es decir, podemos mantener el helicóptero escondido detrás de un relieve del terreno mientras fijamos los blancos. Esta característica hace que la mejor táctica de combate sea la de arrojar la piedra sin ser vistos hasta el último momento y cuando todas las condiciones nos son favorables. Por eso las misiones con el Apache deben de ser diseñadas con mucho esmero, estudiando el mapa concienzudamente para decidir la ruta más segura y cada punto donde escondernos. Así pues intentaremos volar siempre detrás de montañas, bosques, acantilados, edificios y todo aquello que nos pueda ocultar visualmente y electrónicamente del enemigo.

Una vez diseñada la ruta y puestos en vuelo, nos mantendremos pegados al suelo cumpliendo todos los puntos de ruta preestablecidos hasta llegar donde estén los objetivos, haciendo que siempre haya una barrera física entre ellos y nuestro Apache. Desde este momento pasaremos a la tarea de selección de blancos, que con el Apache se puede hacer de manera fina y específica para asegurar un 100% de éxito.



1A 1B



f.2

## MODOS DE VUELO

En el Apache el HUD se visiona gracias a un sistema integrado en el casco del piloto llamado IHADSS. Este sistema es el equivalente al HUD de los aviones y en el juego aparece en el centro de la pantalla dibujado en verde brillante.

Además, el Apache tiene definidos cuatro modos maestros de configuración de ataque. Cada modo maestro activa una serie de radares y senderos específicos así como una serie de pantallas MFD acordes con el modo. Estos modos maestros son: NAVEGACIÓN, se usa sólo para desplazamientos entre puntos de destino ya definidos. DIRECTO (LOBL), se usa cuando se disparan misiles o cohetes contra objetivos terrestres mientras esta activado el sistema LOBL (Lock-On-Before-Launch). INDIRECTO (LOAL), parecido al Directo, pero con el sistema LOAL (Lock-On-After-Launch). ATA, usado sólo cuando los objetivos son aéreos. Además, estos cuatro modos maestros de combate están combinados con otros cuatro modos del IHADSS que son: HOVER, usado cuando se activa la función "hover" para dejar el helicóptero suspendido en un punto concreto. BOB-UP, se usa para detectar objetivos mientras estemos detrás de una barrera física que nos separe de dicho objetivo. TRANSITION, usado como modo para despegar, aterrizar, etc. CRUISE, es el modo de navegación. Estos cuatro modos implican que el IHADSS cambia su configuración para cada caso específico, pero no afectan al modo maestro de combate que se tenga seleccionado.

Por supuesto que la selección de los diferentes modos de combate es necesario tenerla en el mando del cíclico, pues los cuatro modos se usan constantemente.

El modo de IHADSS más usado para el combate a objetivos terrestres es el INDIRECTO. En este modo se incorporan por defecto el MFD de armamento, y el MFD de Situación Táctica (TSD - Fig. 1). Nuestra recomendación es usar este modo de ataque siempre que podamos, pero cambiando la pantalla de armamento por la de Supervivencia Aérea (ASE - Fig. 2). Con esta configuración sabremos en todo momento dónde están nuestros objetivos, podremos seleccionarlos para hacer blanco sobre ellos y además tendremos información de los radares enemigos que nos están viendo y de los misiles que nos lanza el enemigo. De esta forma podremos atacar y defendernos sin necesidad de estar cambiando constantemente de pantallas. Por supuesto que las demás pantallas son de gran utilidad, pero en el momento del combate a suelo sólo necesitaremos esta configuración para funcionar correctamente.

## SELECCIÓN DE BLANCOS

Una vez estemos agazapados detrás de una colina o similar, llega el momento de seleccionar los blancos para el ataque. Para realizar esta operación deberemos seguir los siguientes puntos:

1.- Detener el helicóptero detrás de la colina con el modo HOVER –tecla H–; el Apache se quedara en vuelo estacionario, lo más bajo posible.

2.- Hacer un BOB-UP lo más rápido posible para poder cazar los objetivos con el radar.






## RECOMENDACIONES DE UN AS DEL PASADO

*Hace unos días, revisando mis múltiples libros de la aviación de combate, encontré un antiguo ejemplar donde pude leer una serie de normas dictadas por un as de la Gran Guerra, Oswald Boelcke. Este piloto derribó 40 aviones enemigos y fue maestro del as de ases Manfred von Richtofen –"El Barón Rojo"–. Boelcke fue todo un as de la aviación hasta el punto de que dictó ocho máximas de la aviación de combate que aun se pueden aplicar a los aviones actuales, radares, misiles y todo lo que supone aviones del final del siglo XX.*

*Por mi parte creo que el conocimiento de estas ocho premisas es básico para los fanáticos del combate aéreo.*

***PREMISA PRIMERA:*** *"Trata de tomar todas las ventajas posibles antes de entrar en combate. Siempre que te sea posible pon el sol a tu espalda".*

*Toda la ventaja estará de parte del piloto que parta con mejor velocidad, posición, y sorpresa en el momento del ataque. El sol es estupendo para escondernos del enemigo.*

***PREMISA SEGUNDA:*** *"Termina siempre el combate, sobretodo si lo has iniciado tú mismo".*

*El piloto que pierde los nervios y trata de salir de la zona de batalla, le está dando una oportunidad de oro a su enemigo para darle la vuelta a la situación inicial de ataque.*

***PREMISA TERCERA:*** *"Dispara sólamente cuando estés cerca y sólo cuando el enemigo esté correctamente situado en tu campo de tiro".*

*Para Boelcke la ametralladora ideal era aquella que tuviese un rango de tiro de 20 yardas, distancia a la cual era muy difícil fallar. Aún hoy en día con los radares y misiles capaces de hacer blanco a grandes distancias, cuanto mas cerca estés mayor éxito en el derribo.*

***PREMISA CUARTA:*** *"Cualquier maniobra de ataque es buena siempre que estés a la cola de tu oponente, y éste se mantenga por delante de ti".*

*Hoy en día los pilotos prefieren los inicios con un Head-on-Head, pero una vez realizada la primera pasada no hay nada como bailar detrás de la cola de tu enemigo todo el tiempo que te sea posible, y asegurar el blanco. Una cosa está clara: El enemigo no puede disparar hacia atrás.*

***PREMISA QUINTA:*** *"Nunca quites la vista de tu enemigo".*

*Los radares modernos pueden cazar al enemigo desde muy lejos, e incluso a varios a la vez, pero una vez un piloto ve a su oponente, jamás deberá perderlo de vista. Como Boelcke decía: Perdida la pieza, perdida la caza.*

***PREMISA SEXTA:*** *"Si el enemigo te dispara, no trates de huir hacia adelante, sino hacia él".*

*Contra el mejor oponente, será siempre mas fácil evadir el misil si lo encajamos de frente y hacia él, que por el contrario iniciar una carrera de huida que está perdida desde el principio. Sólo si somos ofensivos podremos darle la vuelta a la tortilla.*

***PREMISA SÉPTIMA:*** *"Si vuelas sobre territorio enemigo, recuerda siempre dónde está la frontera".*

*Si te derriban, mejor caer en casa; el enemigo es hostil por naturaleza. Vigila siempre los niveles de fuel para no tener problemas con el regreso. Son más valiosos un piloto y su avión enteros, que caer con honor y orgullo. El derribado no lucha más...*

***PREMISA OCTAVA:*** *"Mantener siempre el principio de grupo y formación. Separarse de la formación es perder la protección de los tuyos".*

*Boelcke fue el que ideó tácticas de vuelo en formación comenzando con dos aviones y realizando formaciones de cuatro y seis. Todos atacan y todos se defienden.*

*Todas estas premisas os pueden parecer un poco simples por su lógica tan aplastante, pero la ignorancia de ellas distingue entre los grandes pilotos, los ases, y los que nunca vuelven a casa...*

Para paraticipar en esta sección sólo tenéis que mandar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28400 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**pilotos.micromania@hobbypress.es**

Entonces con el ratón realizaremos una selección de zonas de fuego donde se integren los blancos deseados. Conectar el modo maestro INDIRECTO, y sobre la pantalla TSD trazaremos un rectángulo –botón derecho del ratón (Fig 1A/1B)– envolviendo los símbolos que representen blancos requeridos.

Con este rectángulo creamos una zona de prioridad de fuego sobre la cual podremos disparar con cualquier tipo de misil, aunque lo más recomendable es usar los Hellfire pues podremos disparar hasta 16 unidades dentro de la misma zona de prioridad. Según se crea la zona de prioridad, los blancos incluidos en ella se tornan como prioritarios, y cada blanco será detectado automáticamente sin necesidad de buscarlo; es decir, cada vez que se derribe un objetivo, los misiles localizarán el siguiente de manera automática.

3.- Cuando ya hemos realizado estos pasos podremos disparar aún sin asomar el helicóptero. Una vez esté suelta toda la carga, deberemos levantar el helicóptero para que vuelva a iluminar los blancos con el radar y así dirigir a los misiles. Una advertencia es que el sistema TSD no distingue entre amigos y enemigos, con lo cual deberemos ser cautos a la hora de delimitar la zona de prioridad.

4.- Una vez limpia la zona, se borra haciendo un clic simultáneo con ambos botones del ratón.

La zona de prioridad es muy útil para usar los misiles Hellfire de radiofrecuencia (RF) en el modo LOAL. El secreto de esta operación es realizar la adquisición de los blancos de la manera más sigilosa posible, y volver a cubrirnos. De esta forma cuando se abre fuego, los enemigos no saben ni por donde les van a caer los palos, y nosotros no correremos riesgos inútiles.







Por supuesto, se pueden crear más de una zona de prioridad, e incluso marcar una zona y mandarle los datos a nuestros helicóptero compañero para así poder repartir el trabajo. Para hacer esto la adquisición de blancos debe hacerse en el modo FCR, así el radar memoriza lo visto, y con toda la calma del mundo podremos designar una zona de prioridad y mandársela a nuestro wingman con la orden de "Attack my target" (CTRL-3). Es más, la misma operación puede darse al contrario y tomar nosotros los blancos de nuestro cobertor.

La otra pantalla de mayor interés es la ASE –Aircraft Survivabily Equipment–. Nos da la información que capta un radar de 360º recogiendo las posiciones de aviones, helicópteros, o plataformas de defensa enemigas. Además, nos informa de los rangos de alcance de cada batería antiaérea detectada, con lo cual sabremos si estamos dentro de ese rango o no, e incluso en el caso de detectar estaciones de misiles SAM nos informa de la clase de lanzadera con un número a su lado. Sabremos hasta qué punto se nos detecta según el aspecto de las líneas de rango, pudiendo distinguir entre un barrido –línea de puntos–, un seguimiento –línea sólida–, un misil lanzado –línea intermitente–, o bien un misil enviado directamente contra nosotros –línea recta entre nuestro helicóptero y la lanzadera y un rombo sobre la línea marcando la distancia del misil (Fig 2)–. Este sistema maneja automáticamente el "chaff" y el "flare" –defensas frente a misiles– evitándonos tener que acordarnos de ellos. El sistema ASE nos permite poder controlar el rango de alcance del radar desde 2 Km. hasta 50 Km. (tecla DEL).

En el caso de que la presencia permanente de la pantalla ASE no nos sea cómoda porque necesitemos la información de otras, podremos hacer que ésta sólo aparezca en el caso de que una lanzadera SAM o AAA nos cace. Entonces la pantalla ASE se enciende automáticamente. Para ejecutar esta opción SHIFT-A. Una vez aparece ya no se elimina y deberemos seleccionar nosotros otra pantalla para borrarla. Este sistemas es bastante eficaz para evadir misiles, pero nada es perfecto y a veces nos veremos en la obligación de tener que hacerlo nosotros si no queremos acabar la partida pronto.


f.3


f.4


f.5


f.6


f.7

La maniobra más corriente y funcional es orientar el helicóptero hasta mirar de frente la llegada del misil, esperar hasta que esté cerca y entonces dejar caer el helicóptero hacia el suelo y aguantarlo bien bajo. El misil pasará de largo, pues no podrá vernos debido a que el radar de la lanzadera nos habrá perdido. Si por cualquier circunstancia no podemos bajar entonces trataremos de maniobrar bruscamente hacia un lado, pero recordad que esto no es un avión y que su agilidad y su velocidad no son comparables.


f.8

Además de estas pantallas ya nombradas, disponemos de una de chequeo de sistemas (Fig 3) útil para saber los daños surgidos en un combate y cómo está el helicóptero. Otro MFD de chequeo de motor, fuel y rotores (Fig 4). Una de estatus de armamento (Fig 5) marcando en todo momento la cantidad de armas que quedan, las que tenemos seleccionadas y los sistemas de detección que usamos en ese momento. Estas tres pantallas son útiles, pero esta información también se puede obtener sin recurrir a ellas, pues el IHADSS y el panel de mandos nos dan la misma información por duplicado.

Si os acostumbráis a estudiar el panel de mandos y a aprender qué indica cada lucecita, no necesitaréis estar bailando las MFD constantemente, con lo cual ganaréis tiempo durante el combate.

En cambio, sí hay otras pantallas más importantes y necesarias para ciertos momentos. El MFD de radar nos será útil cuando tengamos un combate aéreo (Fig. 6) con otro helicóptero, y el radar de suelo (Fig. 7) nos será útil cuando trabajemos con el sistema TADS de búsqueda de blancos. El sistema TADS (Fig. 8) es otra pantalla más que consiste en localización de blancos por infrarrojos y vídeo de tal manera que vemos cómo es el objetivo. El TADS y el radar de suelo son otra combinación estupenda para el combate, pero exigen estar visibles y expuesto todo el tiempo, con lo cual sólo lo recomendamos para la elección de blancos fijos o vehículos ligeros sin capacidad de ofensiva –el cañón es un arma perfecta por su potencia de fuego y lo devastadora que resulta–.

Esperamos que a pesar de lo lioso que parece, podáis cogerle el truco a dos estos modos de radar y HUD y saquéis todo el partido posible al «AH 64D Longbow» de Electronic Arts y Jane. De todas maneras, y como siempre os decimos... ¡no hay nada mejor que estudiar el manual a fondo! y practicar muchas horas. Además, no hay excusas, las vacaciones han pasado y estamos descansados y con nuevas fuerzas...

Hasta el mes que viene.

*G. "SHARKY" C.*



# Código Secreto

## QUAKE (PC CD-ROM, SHAREWARE)







Más y mejores códigos para la versión shareware de «Quake», a teclear en la consola.

**IMPULSE 255**. Activa el "Quad Damage".
**GIVE x**. "X" es el número de arma, y puede valer entre 1 y 8.
GIVE R y. Da un número "Y" de cohetes.
**GIVE N y**. Da un número "Y" de cuchillos.
**GIVE S y**. Da un número "Y" de cartuchos.
**GIVE C y**. Da un número "Y" de células de energía para el arma láser.
**GIVE H y**. Eleva la energía del jugador hasta un valor "Y".
**NOTARGET**. Los enemigos no te detectan.



## WING COMMANDER IV (PC CD-ROM)

Segunda entrega de trucos para el último de la saga «Wing Commander».
Arrancar el juego con:

**WC4 -chicken -m 1**. Hace que repita de nuevo la intro.
**WC4 -chicken -m 5**. Inicia la misión con Maniac.
**WC4 -chicken -m 5 X**. "X" es el número de la misión que se quiere jugar.

El CD que contenga cada misión específica debe estar insertado al arrancar el juego



en la última modalidad. Las misiones están distribuidas del siguiente modo:

**CD 1**. Misiones 1, 2, 3, 4, 5 y 6.
**CD 2**. Misiones 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13.
**CD 3**. Misiones 14, 15, 16, 17, 18.
**CD 4**. Misiones 19, 20, 21, 22, 23.
**CD 5**. Misiones 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37.
**CD 6**. Misiones 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47 (no hay misión 39).







## STRIFE (PC CD-ROM)

Códigos para este juego de Rogue.

**OMNIPOTENT**. Invencible.
**BOOMSTIX**. Todas las armas.
**JIMMY**. Todas las llaves.
**DONNYTRUMP**. Todo el dinero y objetos.
**PUMPUP**. Accesorios.
**RIFT XX**. Trasladarse hasta el nivel XX.
**TOPO**. Mapa Completo (usar cuando se mire el mapa).
**STONECOLD**. Matar a todos los enemigos de un nivel.







## PITFALL (PC CD-ROM, WINDOWS 95)

Con el este juego terminamos por este mes. Sólo tendréis que teclear los siguientes códigos durante el juego para que surjan efecto los que a continuación os pasamos a escribir:





**MEOWMEOWLIKEMEOWMAN**. 9 vidas.
**EATMOREBRAN**. Nada menos que 9 continuaciones.
**FIVEEASYPIECES**. Ir al nivel número 5.
**PUMPYOUUP**. 99 en cada arma.
**IDBUYTHATFORADOLLAR**. Acceso a todos los niveles.
**LETSDOTHETIMEWARP**. Acceso al juego original de «Pitfall».

### NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.**
**MICROMANÍA,** C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CÓDIGO SECRETO.**
También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección:
**codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

# RIPPER

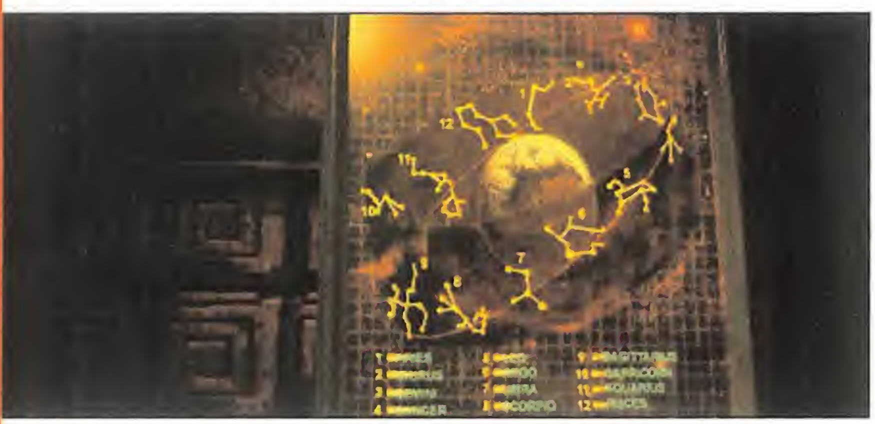
## UN JUEGO MORTAL

Mi editor, Ben Dodds, me llamó a las tres de la madrugada para darme la noticia. Esta vez era una mujer la tercera víctima. De todos los periodistas de esta ciudad el Destripador me había escogido a mí para escribir sobre él. Sabía que otra desquiciada carta dirigida a la ciudad no tardaría en aparecer y yo la llevaría a la primera plana del Virtual Herald. Dejaría que el mundo supiera que el Destripador ha asesinado de nuevo.

Manhattan, año 2.040. Mi nombre es Jake Quinlan y soy redactor del Virtual Herald. El Destripador me escogió a mí para dar a conocer sus crímenes a la humanidad ¡menuda suerte! Cuando mi editor, Ben Dodds, me llamó para informarme del nuevo asesinato, me desplacé en seguida al escenario del crimen. Allí me aguardaba el detective Vincent Magnotta, un hombre que no estaba precisamente en mi lista de amigos. Después de hablar con él caminé hacia delante y examiné la pantalla del ordenador salpicada de sangre que presidía la sala.

Después de hacerle unas cuantas preguntas a Magnotta –sobre la víctima, las pistas que tenía y cosas así–, éste dejó la sala no sin antes demostrarme su superioridad rompiendo una taza que había pertenecido a la víctima. En cuanto el detective se hubo ido, escaneé la taza con mi WAC y me apresuré a echarle un vistazo. Con un poco me maña, y comenzando con la parte de abajo, poniendo el asa a la derecha, conseguí reconstruir la taza. Tenía una inscripción que decía "Salisbury". Me giré luego a la derecha y hablé con "Cold" Karl Stasiak, el fotógrafo de la policía. Me contó todo lo que el Destripador había hecho con la pobre chica, además que remitirme a un tal Farley. Después de dejarle hacer su trabajo, recibí un mensaje a través de mi WAC. Era Catherine, mi compañera de trabajo y... algo más. Mucho más. Me decía que acudiera urgentemente a la redacción del periódico, porque tenía algo que contarme relacionado con el Destripador. Cuando llegué allí, ella no estaba. Mi editor me dijo que había salido corriendo hacía muy poco tiempo. En ese momento, mi WAC me avisó de nuevo. Era el Destripador, oculto tras la personalidad distorsionada que solía utilizar para hablar conmigo. Me dijo que mi compañera estaba muy cerca de él y que ella sería su próximo "trabajo". Corrí entonces al apartamento de Catherine, pero todo parecía estar en orden. Hasta que ella apareció, herida de muerte. Había entrado en coma.

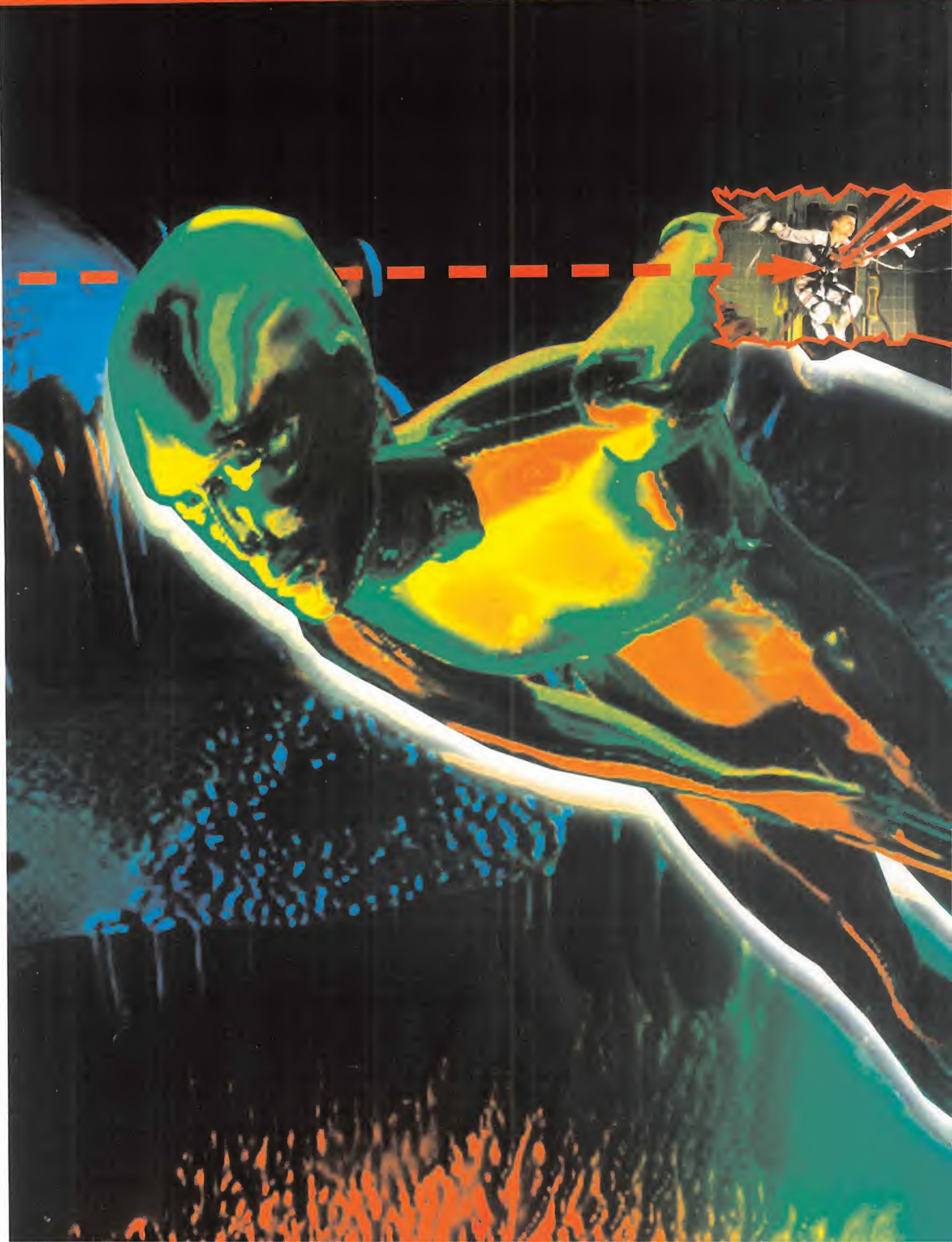




### ACTO I

Magnotta llevó a Catherine al Tribeca Center para que le realizaran un ciberestudio. Yo me dirigí a la comisaría para intentar hacerme con el WAC de mi compañera, por si contenía alguna pista. Allí me encontré con el sargento Lou Brannon, al otro lado del mostrador. Hablé con él un rato, pero lo único que saqué es que Stasiak se había ida de vacaciones, por lo que no podría ayudarme. Resuelto a encontrar el WAC de Catherine, me dirigí a la sala de pruebas –a la izquierda de la recepción– para buscarlo. Allí me encontré con Warren Spankowski, al que le pedí, caso ordené, que me enseñara las pruebas del caso Powell. Les eché un vistazo, pero el WAC no estaba. Magnotta se lo había llevado a su casa. Típico en él. Decidí entonces introducirme en su despacho, al otro lado del ascensor.

Sobre la mesa del detective había dos documentos; escaneé el primero y lo leí: trataba sobre el asesinato de un tal Hamilton Wofford, un arquitecto del ciberespacio. El otro documento trataba acerca del arresto de otro tipo llamado "Chinky" Ferragio. Justo cuando le estaba echando un vistazo, entró Magnotta y me sorprendió con las manos en la masa. Aún así entablamos una "amistosa" charla, a través de la cual me enteré de que Catherine estaba siendo atendida en el Tribeca Center por una doctora llamada Burton. También me di cuenta de que no



me dejaría ver el WAC de mi compañera tan fácilmente.

Mi siguiente destino era el centro médico Tribeca. Nada más entrar hablé con la simpática y sexy recepcionista que estaba a la izquierda del recibidor. Le pregunté por Burton y Farley. Me dijo la primera estaba en el piso de arriba, mientras que el segundo trabajaba en el sótano. Decidí subir primero a hablar con la doctora Burton. La encontré nada más salir del ascensor, al fondo de un pasillo que se dirigía a la derecha. No me dijo mucho: Catherine estaba siendo tratada con las técnicas más avanzadas. Caminé hacia delante y hablé con el doctor Cable. Me dijo que la doctora Burton se negaba a







introducir datos en la mente de Catherine, lo que posiblemente la llevaría a recordar algo más sobre el Destripador. Ese sería mi objetivo a partir de ahora: recoger datos sobre el Destripador para introducirlos en la mente de mi compañera. Seguí caminando hacia delante y pude utilizar un teclado para presenciar una disputa entre los doctores, y un monitor en el que se veía la imagen del Destripador que salía de la mente de Catherine, completa a un 17%.

En el sótano encontré al simpático Farley, realizando una autopsia. Me mostró los tres cuerpos de las víctimas del Destripador, y me habló de Falconetti un loco del ciberespacio. Podía contactar con él a través de otro tipo llamado Gambit Nelson, que solía frecuentar el Café Duchamps.

## EL MISTERIO DE LOS CRISTALES

Me desplacé a la redacción del Virtual Herald para hablar con mi editor. Ben Dodds me habló acerca de Magnotta y del asesinato del famoso arquitecto del ciberespacio Wofford. Lo siguiente que hice fue acercarme al escritorio de Catherine y echar un vistazo su agenda electrónica –Rodolex– para intentar encontrar alguna pista. Pude ver las direcciones de unas cuantas personas. Acto seguido me acerqué a mi escritorio y encontré un mensaje de mi compañera que decía que si algo le pasaba, la luz de sus cristales guiarían mi camino. Decidí entonces introducirme en el ciberespacio a través de la terminal de mi mesa. Una vez dentro, eché un vistazo a las últimas primeras páginas del Virtual Herald, para luego meterme en la biblioteca pública.

Le pregunté a la encargada sobre Renee Stein, la última víctima. No sabía nada, así que metí la mano en el espejo virtual que





había a su derecha y obtuve una lista de llamadas. El número de Renee Stein estaba en clave. Si lo descifraba, la bibliotecaria me proporcionaría el libro que ésta estaba leyendo. El número correcto de Stein era HC2021R, y el libro... "Jack el Destripador" ¿coincidencia?

Mi siguiente destino era el apartamento de Catherine, que estaba repleto de misterios. Para empezar, a la izquierda de la puerta había una póster con un bastón láser de bajo de él, con la inscripción JDORSETT. Un poco más adelante, bajo otro póster, había una tarjeta de felicitación. Al fondo del apartamento vi un póster más, esta vez con los signos del zodiaco. Según la fecha de nacimiento de mi compañera, ésta era Piscis, así que me fijé bien en esta constelación. Luego me puse delante de los famosos cristales de Catherine. Un extraño pasatiempo. Decidí poner los cristales de tal forma que reflejaran la disposición de las estrellas de la constelación PISCIS, a ver qué pasaba. Las posiciones eran: Fila 1: Columna 3; F2:C1; F3:C4y8; F4:C6; F5:C2y9; F6:C4; F7:C7y9; F8:C5. Al momento, surgió un rayo de luz del esqueleto –la luz que me guiaría, según la nota– dirigida hacia unos libros situados bajo el póster del zodiaco. Me acerqué a ellos. Uno trataba sobre el horóscopo y otro... sobre los crímenes de White Chappel y Jack el Destripador ¿otra vez?

Pensando en los nombres que tenía mi compañera en su agenda, decidí visitar al tal Soap Beatty. Le pregunté sobre su relación con Catherine. Aquel tipo le había estado proporcionando códigos para el ciberespacio, métodos para fundir ICE, los sistemas de seguridad de los WELLS del ciberespacio, así como análisis grafológicos. Antes de salir de aquella siniestra tienda, me detuve frente a una estantería de la derecha para escanear una revista sobre



ordenadores que sin duda me resultaría útil más adelante.

## MÁS PUZZLES

La casa de Wofford, el hombre que habían asesinado en extrañas circunstancias no hacía mucho tiempo, fue mi siguiente destino. Pero la casa no estaba vacía, allí había un hombre con actitud amenazante. Resultó ser el hermano gemelo de Hamilton Wofford, llamado Covington. Le pregunté por su hermano: éste tenía un proyecto secreto. Para averiguarlo debía entrar en su WELL en el ciberespacio. Pero antes debía resolver tres puzzles que había en la casa con el fin de obtener tres válvulas de vacío que hacían falta para sustituir las tres que estaban quemadas en el aparato que estaba en el centro de la sala. Así pues, me interné en la casa de los Wofford. Lo primero que encontré en el salón, fue una especie de laberinto con una bola. A la derecha había 5 interruptores. Pulsé el número 1, 2 y 5, y la bola se empezó a mover, acabando en el puesto de salida. Moví entonces el 2 el 5 y 4 –ahora sólo quedaban abiertos el 1 y el 4–, y conseguí llevar la bola hasta la meta. Ya tenía la primera válvula.
Subí por las escaleras hacia la habitación y me detuve en el descansillo para observar de cerca una placa en la que estaba inscrito el número de patente P2X2551275A. Una vez en la habitación, hacia la derecha encontré el segundo puzzle. Se trataba de meter monedas de 1, 5 10 y 25 centavos en un determinado orden, el cual, recordando la placa y multiplicando 2 por 255127.5, que daba 510255.0, deduje que era 5 - 10 - 25 - 5. Introduje estas monedas en la máquina y conseguí la segunda válvula. Antes de abandonar la habitación me fijé en el reloj de la mesilla de noche: las 2:35.



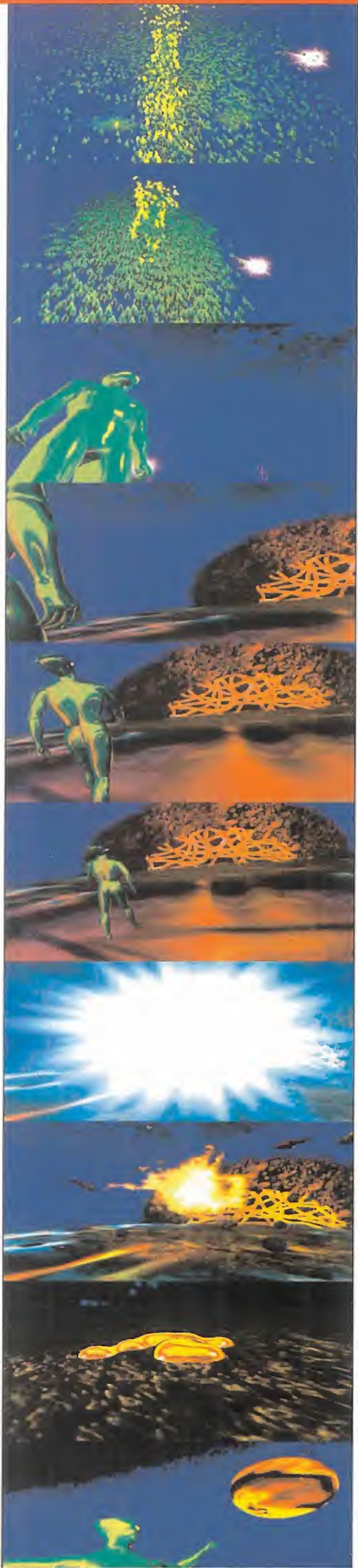


Regresé al salón y me dirigí al fondo. Allí había un mapa con los husos horarios y a su lado tres relojes. Uno parecía egipcio, otro alemán y otro estadounidense. Calculando la hora que sería en cada uno de estos países, fijé la hora de Egipto a las 9:35 PM, la de Alemania a las 8:35 y la de Estados Unidos a las 14:35. Dio resultado: ya tenía las tres válvulas.
Volví al lugar donde estaba Covington y reemplacé las válvulas en la máquina. En el monitor apareció entonces una sola palabra: VULCAN. Allí, a la derecha de Covington Wofford, había una terminal para introducirme en el ciberespacio, así que decidí probar la contraseña. Efectivamente, VULCAN era el código para entrar en el WELL de Hamilton Wofford, pero lo único que pude ver en su interior fueron modelos a escala, pequeños cibermundos creador por Hamilton. Me llamó la atención uno que representada la época victoriana de Inglaterra. No obtuve más respuestas.
Ya que estaba allí, entré también en el WELL de Catherine. La contraseña era, claro, HOROSCOPE, el título del libro que me señaló la luz. Una vez dentro, encontré un aviso de Magnotta: aquel lugar estaba ahora protegido por la policía. Por eso tuve que luchar contra un robot, al que derroté disparándole sobre las luces que tenía en su parte inferior. Al final obtuve una pista clave: las notas de mi compañera sobre el caso del Destripador. Pero había un problema: estaban en clave.

## FALCONETTI

Fui entonces al Café Duchamps a conocer a Gambit Nelson, el cual me habló sobre Joey Falconetti. Mencionó un lugar, Hoboken donde había alguien que sabía dónde se encontraba: un tipo llamado Twig. Después de hablar también con el camarero, fui a conocer a aquel Twig.
Le encontré jugando con su sombra virtual en el escondrijo de Falconetti. Le pregunté por él, pero no obtuve respuestas satisfactorias, así que decidí enseñarle los dientes y amenazarle con entregarle a Magnotta. Al final Twig me dijo que podía encontrar a Falcon Eddie en el ciberespacio. Su clave era CIRCUS MAXIMUS. Me dirigí a la redacción dispuesto a entrar en el ciberespacio, aunque antes hablé con Ben para ver si sabía algo sobre Falcon. Ningún resultado. Me senté en frente del ordenador y entré en el WELL de Falconetti.
No estaba preparado para lo que me esperaba: me encontré atado a una rueda mientras Falconetti me arrojaba cuchillos. Le dije que era un periodista y le conté lo de Catherine. Acabé jugando a un juego desquiciado que consistía en disparar a los malos y dejar a los buenos, aunque éstos eran difíciles de distinguir –los malos solían tener caras cadavéricas y llevar armas–. Lo hice lo mejor que pude –disparando sin parar a los malos– y, aunque no conseguí una buena puntuación, impresioné a mi anfitrión. Quedamos en encontrarnos en su casa.
Al rato me encontraba de nuevo hablando con Twig. Entré por una puerta y me encontré por fin con Falconetti en carne y hueso. Hablamos un rato. Resultó que él y la doctora Burton habían sido amantes y que él odiaba a Magnotta. Así que después de decirle que podía ayudarle con Magnotta, quedamos





en encontrarnos en la unidad de cuidados intensivos donde estaba Catherine. Ahora todos me parecían sospechosos.

## ACTO II

Me encontraba en el Tribeca Center para mi cita. Antes de subir hablé con la simpática recepcionista. Una vez junto al cuerpo de Catherine, interrogué a Burton y Eddie sobre sus discusiones. Al final, Burton se fue al gimnasio y Eddie y yo entramos en la mente de mi compañera a través del ciberespacio. Después de deshacernos del ICE que la protegía, disparando sin parar a los molestos glóbulos, me encontré junto a mi compañera. El problema era que ésta no podía hablar. Eddie me dijo que necesitaba datos sobre el Destripador para que ella hiciera más nítida la imagen del monitor.

Fui entonces a hablar con el bueno de Farley al sótano, pero, para mi sorpresa, éste había sido despedido y sustituido por un chico muy torpe llamado Eppels, quien no supo decirme qué había sido de Farley.

Fui a la comisaría a hablar con el sargento Brannon. En ese momento apareció Magnotta dejando sus cosas en el mostrador y diciendo que iba a interrogar a alguien. Después de hablar con Lou, y coger una tarjeta de entre las cosas del detective, fui a la sala de interrogatorios –al otro lado de la recepción–, donde pude ver dos veces los métodos que utilizaba Magnotta. Salí de aquella sala y me metí en la de los ficheros, que estaba justo en frente. Utilizando la tarjeta, tuve acceso al la ficha personal de Magnotta. Me fijé en un par de palabras interesantes: Scorpio y "Slayer". Resultó que la primera –o la segunda, según–era la clave del diario de mi compañera que tenía en mi WAC. Las letras empezaron a cobrar sentido.

El siguiente paso que di fue ir al apartamento de Catherine. Cogí el libro que hablaba sobre Jack el destripador y lo abrí. Dentro había una especie de caja fuerte, con 6 botones dispuestos de forma circular. La combinación estaba en el tercer párrafo del diario de Catherine. En el texto había números: 1 - 5 - 5 - 3 - 6 - 2. Ese era el código –el 1 era el botón superior y luego siguiendo el sentido de las agujas del reloj–. Al final Obtuve un CD-ROM que inserté en el ordenador del apartamento de mi compañera. En la pantalla apareció una fórmula matemática. El único lugar donde había una calculadora era en la redacción del periódico, así que fui allí.

Introduje en la calculadora de la mesa de Catherine la fórmula completa: 46 X2 / 7 INV = 5. La calculadora se abrió y pude coger dos pequeñas cámaras camufladas en un ojo de cristal y una bitola de puro. Con estos objetos fui primero a la comisaría. En el despacho de Magnotta coloqué la bitola en uno de sus puros. Luego me dirigí al centro Tribeca. Cogí una tarjeta que había en el mostrador de recepción y, después de hablar de nuevo con mi amiga la recepcionista, subí al piso de arriba. Esta vez, dirigí mis pasos hacia la izquierda, hasta que el pasillo se terminó. Allí había una puerta, que pude abrir gracias a la tarjeta. Estaba en el despacho de la doctora Burton. Lo primero que hice fue sustituir el ojo-espía por el de una calavera de estudio que había a la izquierda. A su lado, además, encontré un texto universitario dedicado por una tal profesora Bech que Catherine mencionaba en su diario electrónico –el cual, por cierto, seguía desencriptándose–. Me acerqué también al escritorio de la doctora y escaneé un par de documentos. Debía hablar con la doctora, así que fui al gimnasio.

### EL CLUB DEL CIBERESPACIO

En el gimnasio fui recibido por una amable recepcionista a la que le pregunté sobre la











doctora y los ficheros de los clientes. Me acerqué a una pantalla que había en la mesa y encontré la ficha de Burton. Aparte de conocer su domicilio, supe que ¡había sido la mujer de Eddie!

Me acerqué a la doctora para hacerle algunas preguntas. Entre otras cosas, ignoraba el despido de Farley. Poco más saqué de ella.

Pensé que en la universidad encontraría algo, así que allí me dirigí. Y no tardé en encontrar a la profesora Belch, quien respondió a mis preguntas sobre Burton y Eddie. Me dijo que ambos estaban involucrados en un club llamado Web Runners, quienes se anunciaban en un tablón del pasillo de la facultad. En aquel tablón, conseguí ordenar los anuncios de tal manera que apareciera la nueva dirección del club –en este orden: el anuncio rosa, luego el azul, rojo, blanco y verde, y colocados en la parte de abajo–. Me dirigí inmediatamente a la dirección que había obtenido.

La puerta que daba entrada a las reuniones de los Web Runners estaba cerrada y necesitaba un código. Los números que había en los carteles que me dieron la dirección formaban este código: 4-50-14-42-86. Una



vez dentro, me encontré con Kashi, quien me habló de Burton, Magnotta y Eddie, los fundadores de los Web Runners. Pude ver sus fotos en una de las paredes. Además, me dio el código de acceso al archivo de los Web Runners en el ciberespacio: ANACHRONY STATION.

En aquel archivo había un ICE original: un puzzle deslizante que tardé en resolver con un poco de paciencia y fijándome bien en la disposición inicial de las fichas que conformaban el dibujo de la araña. Una vez superado, me encontré con una gigantesca pantalla dividida en sectores. Cada uno de ellos me dio información sobre los miembros de Web Runner ¡todos habían sido víctimas del Destripador excepto mis sospechosos: Magnotta, Eddie y Burton! Además, había una tal Stephanie Jordan que, a buen seguro, ahora estaba en peligro. Efectivamente, cuando me iba a desplazar a otro sitio, recibí un mensaje suyo. Quería que nos encontráramos en el lugar de las reuniones del club, para contarme algo vital sobre el Destripador. Me desplacé hasta allí lo más rápido que pude, pero llegué tarde: Stephanie había sido la última víctima.

Después de hablar con Kashi, quien casi presencia el asesinato, y recibir un amenzante mensaje de Magnotta, hablé con cada uno de mis sospechosos, para comunicarles la noticia del asesinato de Jordan, para ver sus reacciones. Comencé con Burton en el gimnasio, luego con Eddie en su casa y, por último, hablé con Magnotta, quien además se había preocupado de retirar el cadáver de Stephanie Jordan antes de que nadie pudiera verlo. Por último, hablé con el sargento Brannon.

## UN LABORATORIO SECRETO

Con la intención de encontrar los restos de Stephanie Jordan, fui a la Morgue del centro Tribeca. Allí hablé con Bob, quien no sabía nada del tema. Me dijo que no podía ayudarme porque el ordenador estaba roto. Me puse frente a la computadora para arreglarla. A mi derecha tenía los chips que debía colocar, y a mi izquierda los puertos, divididos en cinco filas. Nombré los chips de la A a la P, de arriba a abajo, y los coloqué de la siguiente forma: FILA 1: CHIPS K y D; FILA 2: CHIPS E, H, M, P y F; FILA3: CHIPS A, J, G, O y N; FILA 4: CHIPS I y L; FILA 5: CHIPS B y C. El ordenador funcionaba, y Bob me dijo, sin querer, que el cuerpo estaba en una habitación de la morgue destinada a almacenar animales para experimentos. Encontré puerta y me introduje en aquel siniestro almacén, hasta que no pude continuar más, ya que había una puerta que tenía un cierre de seguridad activado por voz.

Eché un vistazo al diario electrónico de Catherine y pude comprobar que conocía la existencia de este cierre. Parecía que Soap Beatty sabía algo sobre el tema, así que le hice una visita. Soap me dijo que necesitaba grabar algo asó como "It's me –el nombre del propietario– open up". Como suponía que la propietaria del cierre era la doctora Burton, fui al gimnasio y, utilizando mi WAC, grabé su voz. Ahora sólo necesitaba el software adecuado para editarla: lo encontré en la biblioteca del ciberespacio. Con todo ello regresé al morgue y me puse junto al cierre de seguridad. Abrí mi WAC y visualicé el fichero de sonido. Lo primero que hice fue cuantizarlo para separar bien las palabras de Burton. Luego, seleccioné los fragmentos: "This is"-"Dr. Burton"-"open up", y los coloqué en este orden en la ventana del editor –arrastrando y soltando–. Cuando el detector oyó el nuevo fichero de sonido, reconoció la voz de Burton y abrió la puerta.

Al final del todo, encontré el cuerpo de Stephanie Jordan. En ese momento recibí un mensaje del Destripador en el que decía que





la había matado porque tenía algo que decir. Ahora su lengua no hablaría más –el Destripador se la había puesto en el mano–. Examiné el cuerpo y vi una nota en la que pude comprobar que la doctora Burton había firmado la retirada del cuerpo de la morgue.

Avancé un poco hacia la izquierda y entré en otra sala donde había un mono conectado a unos cables que terminaban en una consola con tres botones deslizantes. Dispuse el primero de ellos a una distancia de 1/4, el segundo a 3/4 y el tercero a 1/2, y pulsé los botones que daban el shock. Pude oír cómo el mono decía que "ella puede matar otros como yo sin tocarlos, en el ciberespacio". Aterrador.

Eché entonces de nuevo un vistazo al diario de mi compañera, que estaba ya casi legible en su totalidad, y encontré un dato revelador en el párrafo 5: Eddie tenía otro WELL en el ciberespacio, cuya clave era LEATHER APRON. Intenté entrar en él, pero, como siempre, había un ICE. Esta vez era otro puzzle: la cara de Eddie. Conseguí resolverlo fijándome bien en el movimiento de las fichas, distinto en cada cuadrante, y fijando primero la parte externa del retrato. Una vez superado el ICE, entré en un nuevo mundo virtual dominado por la imagen del Destripador. Allí examiné dos documentos y un libro.

Acto seguido, me dirigí al gimnasio para hablar con Burton sobre su siniestro laboratorio secreto. No hubo comentarios. También le hablé del tema a Magnotta, quien dijo que lo investigaría. Por último, fui al centro Tribeca y me conecté con el subconsciente de Catherine para informarle sobre todos mis avances en el caso, con la esperanza de que reaccionara. Efectivamente, mi compañera pudo hablar y, como resultado, la imagen del Destripador aparecía más nítida en el monitor, aunque aún irreconocible. Charlé con el doctor Cable y después recibí un nuevo mensaje del destripador. Al rato, y cuando me disponía a marcharme, recibí un mensaje de Farley. Éste tenía algo importante que decirme. Me encontré con él en el Café Duchamps y me reveló sus conclusiones sobre el caso: el Destripador asesinaba a través del ciberespacio, a distancia. Sin contacto físico alguno. Un instante después, presencié con horror la muerte de mi amigo: el Destripador le había abierto el vientre ante mis propios ojos.

## ACTO III

**NOTA:** *Este tercer y último acto del juego es diferente para cada partida, dependiendo de quién resulte ser al final el Destripador –como sabéis, existen varios sospechosos diferentes–. De todas maneras, y aunque las escenas y la actitud de los personajes puede cambiar, éstas son las pistas básicas para terminarse el juego, sea cual sea el asesino.*

Acabé en la comisaría, amenazado por Magnotta. Después de un par de golpes, me dejó marchar. Fui a ver al viejo Wofford y pude ver cómo era atacado. Sorprendí al agresor –incluso llegué a herirle– y Covington me informó sobre un disco en el que su hermano había registrado información importante de cómo acabar con el Destripador. Podía hablar con Hamilton en su WELL. También recibí un mensaje de Gambit Nelson en el que me decía que había descubierto más cosas en el WELL de Eddie. Ya tenía nuevas pistas para seguir.

Lo primero que hice fue mirar de nuevo el diario de Catherine. Ahora el texto estaba completo. Decía que el resto de su diario aún estaba en su WAC. El WAC que había secuestrado Magnotta.

Fui al apartamento del detective para cogerlo. Me encontré con una puerta cerrada con una clave. A la izquierda había una caja de circuitos con 6 números, los mismos que necesitaba el código de acceso. Dividí los números de los circuitos entre 4 –este número puede cambiar de una partida a otra– y obtuve el código: 2-2-6-4-8-1. Entré y volqué el contenido del WAC de mi compañera en el mío. La última parte de su diario hablaba de un juego virtual de rol que solían jugar Magnotta, Burton y Eddie llamado "Jack The Ripper".

Me introduje más tarde en el ciberespacio para entrar en el WELL de Eddie, después de recibir un mensaje del Destripador y otro de una de mis cámaras espía, y descubrí un nuevo libro –el que había decodificado Gambit Nelson– en el que había una página con títulos de libros seguida de otra en blanco.





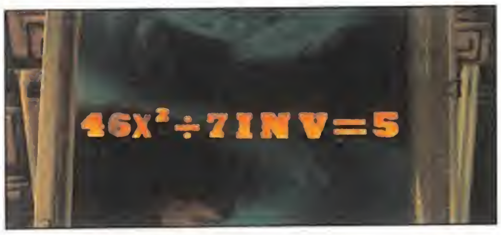
Asociando términos de la carta del Destripador con los títulos de los libros, los ordené en la página en blanco de la siguiente manera, numerando los libros de arriba a abajo del 1 al 20: 1, "Home Repair"; 5, "Auto Racing"; 11, "Epileptic"; 16, "Neo New Age"; 2, "Earn Thousands"; 14, "Duchess"; 17, "Fly Fishing"; 6, "Phoenix"; 10, "Role Playing"; 8, "Hemorraghing"; 19, "Deficit"; 20, "VanGogh"; 15, "Keeping Sharp"; 12, "Rabits Foot". Obtuve una cinta de audio que escuché el Destripador. Este arma estaba dividida en tres partes, localizadas en otros tantos WELLS, de los cuales me dio las contraseñas: para el arma 1: PEGASUS, arma 2: ORESTES y para el tercer arma: ODYSSEUS.

## EN BUSCA DE LAS ARMAS

Me dirigí luego al centro Tribeca para hablar con el Dr. Cable. Me dijo que había algo mal Destripador necesitaría unos cuantos programas. El primero era un sensor, que encontraría en el WELL de Isis, cuyo código era PSY BARD. El segundo, un compresor, me lo dio él mismo. Y el tercero, una utilidad anti virus, me la daría él más tarde, pero ¿cuándo?

Entré entonces en el WELL de Isis para conseguir el sensor. El ICE que encontré allí tenía que ver con los egipcios. Se trataba de encontrar la respuesta a un acertijo, y










en seguida: era la última partida de aquel juego de ROL, donde se produjo la primera víctima. Nadie sabía quién había sido.

Entré también en el WELL de Wofford y allí me encontré con Hamilton, quien creía que yo era su hermano Covington. Me contó que había construido un arma para acabar con





con los datos de Catherine. Probé con el ordenador de la sala, introduciendo las fechas en las que se habían cometido los asesinatos, sólo el mes y el día: 11/18, 11/19, 11/20, 11/21, 11/22 y 11/23. Acto seguido, hablé de nuevo con el Dr., y me introduje en el subconsciente de Catherine. Le hice unas cuantas preguntas y obtuve una nueva localización a la que ir: el Pan Financial Bank.

Allí me encontré con George Rhodes, alguien a quien había visto en la agenda de Catherine. Me acerqué a las cajas de seguridad y abrí la número 579 utilizando el código que había visto en la ficha de Rhodes en la agenda de mi compañera: 18-56-21. Escaneé un documento que había en su interior y que hablaba de transacciones entre Berman LTD y Simian Technologies. Para más información, debí dirigirme al WELL de Berman.

Después, fui a hacerle una nueva visita a Soap Beatty. Le conté lo que me dijo Farley y me envió al WELL de un tal Kane, cuyo código era DIGITAL EDEN. En aquel WELL me encontré con un extraño personaje que me dijo que si quería protegerme del escribirla con símbolos egipcios. Me encontré ante un panel lleno de símbolos que se podían seleccionar, excepto los de las esquinas. Pues bien, sin contar los de las esquinas, lo resolví seleccionando los siguientes símbolos: Fila de arriba, el quinto por la izquierda; Fila de la derecha, el quinto por arriba; Fila de abajo, el segundo por la derecha; Fila de abajo, el tercero por la izquierda; Fila de abajo, el tercero por la derecha. La respuesta era HORUS.

Después, me dispuse a conseguir las tres armas. En el primer WELL –código PEGASUS–, el ICE era un endiablado juego de ajedrez. Para resolverlo tenía que saber que mis dos caballeros no podían moverse hasta que mis tres peones murieran. Estos peones sólo podían atacar a los otros peones y sólo se podían mover un cuadro en cualquier dirección. Cuando mis peones alcanzaban el otro extremo del tablero, se convertían en guerreros gordos, que podían atacar a los caballeros enemigos. Mis caballeros –y los enemigos– se podían mover uno o dos cuadros en cualquier dirección. Los reyes sólo se podían mover un cuadro, perpendicularmente –no en diagonal–. Los









caballeros enemigos podían atravesar otras figuras. Con un poco de paciencia y práctica, logré obtener el primer arma.
Para conseguir la segunda arma –ORESTES–, tuve que derrotar primero a un demonio al que tenía que disparar en su frente. Por último, la tercer arma se escondía detrás de una rata a la que eliminé disparando contra su centro luminoso en la cabeza.

## EL ÚLTIMO JUEGO

Una vez que tenía las tres armas, entré en el WELL de Berman –código BERMAN4– para echar un vistazo a unos documentos. Antes tuve que pasar un ICE que consistía en encontrar tres códigos de barra idénticos. Para ello sólo debía fijarme en el movimiento de las casillas –NOTA: si eliges el modo fácil de puzzles estas casillas no se moverán– e ir apuntando dónde se encontraban los diferentes códigos de barras.
Una vez hecho esto, regresé al WELL de Kane en busca del anti virus. Me dijo que lo encontraría en el anti-viral WELL, cuya clave era EXTERMINATOR.
Efectivamente, conseguí el anti-virus, no sin antes fundir otro ICE, consistente en una especie de juego en la que yo podía moverme hacia delante-detrás-derecha e izquierda, sólo sobre las posiciones verdes o rojas. El truco estaba en coger el camino de la izquierda y retroceder de casilla cuando era necesario.
Con todos los programas por fin en mi poder, me dirigí a la comisaría para hablar con Brannon, quien, después de lo de Farley también me creía culpable. Al final me dijo que podía encontrar a un tipo llamado Vigo Haman en el Café Duchamps. Antes de hablar con él, le pregunté un par de cosas a Gambit Nelson, que seguía estando allí. Así conseguí tener acceso a un nuevo WELL: Warp Space –clave WARP–. Acto seguido hablé con Haman.
Después, entré en el ciberespacio para ver qué me esperaba en el WELL de Warp Space. Lo me figuraba: sólo datos relacionados con el dichoso juego, además de publicidad sobre otros excitantes títulos.
Como último recurso, decidí visitar a mis tres sospechosos. Comencé con Burton, luego Eddie y por último Magnotta. Éste me dio una foto del supuesto Destripador que, coincidencia, se parecía bastante a su "amigo" Eddie.
Más tarde, decidí presentarme de nuevo en el centro Tribeca. Allí mostré la foto al Dr. Cable, me introduje en la mente de Catherine, eché un vistazo al monitor donde estaba la foto del Destripador y, por último, enseñé la foto que me había dado Magnotta a la Dra. Burton, quien me sugirió que la analizara para encontrar posibles alteraciones.
En la redacción hablé con mi editor, quien me mostró donde podía encontrar un software capaz de verificar la autenticidad de la fotografía. Utilicé ese software, que estaba al fondo de la redacción, sobre una mesa, y comprobé que existía un 98% de posibilidades de que la fotografía fuera trucada. Le enseñé la foto a Magnotta –quien la rompió delante de mis narices– y a Eddie, para que supiera que el detective estaba intentando incriminarle. En ese momento recibí un mensaje a través de mi WAC de el Dr. Cable, quien me decía que acudiera lo más rápido posible al centro Tribeca porque la foto del monitor estaba aclarándose de una manera asombrosa. Allí me desplacé corriendo.
El Dr. Cable estaba realmente excitado ¡la imagen había desaparecido del monitor! Pero en su lugar apareció el Destripador, enmascarado, como ya era costumbre. Había llegado el momento de visitar, por fin, White Chappel.
Me encontré en el mundo virtual creado por Hamilton Wofford y aparecí junto a un kiosco. Ante mí parecieron unas extrañas cartas que debía ordenar. De pronto, escuché una canción que hablaba sobre el Destripador. Siguiendo su letra, puse en orden las cartas. La primera era "Seasons", la penúltima carta. Luego decía "Fear", la tercera por la izquierda. La siguiente palabra era "Ripper", la última carta. Luego iba "Wind", la tercera carta por la derecha. La penúltima palabra decía "Sun", que se correspondía con la segunda carta de la izquierda. Por último, "Rain", que era la primera carta por la izquierda.
Después, me encontré ante el dilema. Tenía el arma a punto, y sabía que sólo la podía utilizar una vez. Ante mí aparecieron todos los sospechosos. Yo creía saber quién había estado matando a todas aquellas personas relacionadas con el juego diabólico del Destripador, pero ¿quién era el verdadero asesino?

*F.J.R.*





# YO NEXUS 7

# "LA VISIÓN"

## Black-Coffe en "La Perla"

"¡Buenas noches! Informamos a nuestra distinguida clientela que en estos precisos instantes son las "Diez" en punto de la noche. ¡Que tengan una feliz velada!". No has podido evitar dar un pequeño respingo en la silla. La voz del pequeño altavoz situado encima de la mesa acababa de fastidiarte la "¿siestecita?". No debías dormir, eso sí lo sabías. Recuerdas que, en el manual de "Viajando en la Visión", habías leído una advertencia que decía algo así como que: "... un viajero sensorial que durante la "inmersión" sienta sensación de sueño o desvanecimiento "corre el peligro de autoprovovarse un coma consciente con desconexión cerebral final"".
Sí, estabas cansado y no podías evitarlo. Ya te habías dado cuenta –¡desde que llegaste!– que algo andaba mal. No aparecían los menús sensoriales de opciones, ni la ventana de info-tiempo... Sí, ya lo sabías. Hubo un error en el viaje, un fallo en el programa, o tal vez un error electrónico del sistema. No estaba claro con exactitud de qué se trataba, pero habría que solucionarlo antes de que se fuese... demasiado tarde.
–¿Me sirve otro "black-café", por favor?– dices a la señorita pelirroja que se encargaba de servir en las mesas de tu reservado.
Eran las "diez" de la noche. En el mega-televisor esférico de "La Perla Mox", la cafetería de diseño en la que te encontrabas, emitían una vieja serie de "espionaje" que comenzaba con el conocido mensaje de "esta grabación se autodestruirá en cinco segundos..., cuatro..., tres..., dos...". Ya habían pasado dos horas desde tu encuentro con la extraña chica, que decía llamarse "Arkyd"; ella te había contado toda aquella historia de su "grupo de proscritos rebeldes", de las violaciones del "Estado Corporativo" a los derechos humanos, y de su plan para infiltrarse en la terminal de "datos secretos" del Gobierno. Por lo visto, las tarjetas que la niña pequeña te dio en el "museo" permitían acceder al código clave del ordenador central y poder así extraer los archivos que dejarían "al descubierto" a los responsables políticos corrruptos. ¿Y tú la habías creído? La verdad es que sí. Ella no parecía mala persona. Por eso, tú también le hablaste de tu "experimento sensorial" y de tu "pérdida de datos" en el transcurso del mismo. "–Si colaboras con nosotros y sacas del Ministerio de Proceso de Datos los archivos que necesitamos, no dudes en que haremos todo los posible por devolverte a casa, con todos tus recuerdos reinstalados–". Eso te dijo antes de marcharse. "–Tengo que llevarme las tarjetas láser para "manipularlas"; no tardaré mucho. Tú, mientras tanto, espera en esa cafetería de la esquina–"...
Y allí estabas, como un fiel perro desesperado, esperando que volviese su amo. –Aquí tiene su café, señor–. La chica pelirroja te dejaba en la mesa tu "octava taza" de café cargado. El café era, sin duda, lo único que te había mantenido más o menos despierto durante aquellos largos 120 minutos. 7.200 eternos segundos, sólo en aquel reservado, eran demasiado. Habías tenido el suficiente tiempo para admirar una y mil veces la curiosa decoración del local, una perfecta imitación del interior de una ostra gigante, de paredes nacaradas y una enorme perla central colgante de lámpara. Los clientes que entraban y salían, las chicas del servicio... Y más que suficiente, para que en el interior de tu cabeza también desfilasen mil y una interrogantes que habían conseguido ponerte bastante nervioso: ¿Volverías a ver a aquella desconocida que se llevó tus tarjetas?, ¿te podrían realmente ayudar "Arkyd" y su grupo a volver a casa?
Durante un largo rato, en tu cabeza se había librado una dura batalla entre ideas y pensamientos pesimistas y optimistas. Al final, ya con síntomas de "jaqueca" acechando, todo quedó en "tablas". –"Deja que la fortuna del destino juegue tus cartas..., y todo saldrá ok"–, te tranquilizó la frase que uno de los espías de la serie de TV decía a su compañero... ¡Pero eran ya "dos largas horas"!
–Ya he vuelto; siento haberte hecho esperar tanto–. Era ella. Estabas mirando la televisión y no la habías visto acercarse. Allí estaba, sí. No te había mentido. Tenía otra imagen distinta, el pelo corto y teñido de rubio, en lugar de aquella larga cabellera negra y brillante, pero sin duda era ella. La expresión de sus ojos inconfundibles y su sensual voz. –He cambiado mi look para evitar levantar sospechas. Tengo buenas noticias para ti. Hemos descifrado la clave de la tarjeta. ¿Estás preparado para tu misión?–.

*Rafael Rueda*

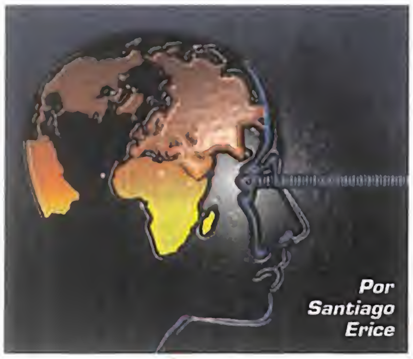
### Cómo navegar en La Visión:

***Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está los que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo... como lágrimas en la lluvia...***

### Datos informativos:

1.- ¿Qué serie de los 60's-70's emiten en la televisión?
2.- La cafetería te recuerda el nombre de un ingenioso juego de cartas de tu pasado.






Audiovisión

Panorama

## *Schwarzenegger en su salsa*

# «ERASER»



En «Eraser», la última de Arnold Schwarzenegger, el actor vuelve a encontrarse en su salsa. Se olvida de sus vanas pretensiones por convertirse en un cómico y se dedica a lo suyo: a ser un tipo duro que reparte mamporros a los malos. Es de suponer que su ángel de la guardia, que no le deja sólo ni de noche ni de día, ha tomado cartas en el asunto de su carrera cinematográfica y le ha convencido de que es una estrella por la capacidad expresiva de sus músculos, y no por otras zarandajas interpretativas reservadas a de Niro, Brando o Mastroiani.



El argumento de «Eraser» está libre de toda sospecha –ya mostró sus virtudes comerciales en «El Guardaespaldas»–. Arnold es John Kruger, especializado en proteger a testigos amenazados como Lee Cullen –en la vida real Vanessa Williams, guapa, cantante y negra, mismamente como Withney Houston–. Dado que el jefe de John –James Caan– está compinchado con los malvados traficantes que Lee va a denunciar, el fregado en el que se ha metido la parejita es de armas tomar. Que el director del largometraje sea Chuck Rusell garantiza profesionalidad en el rodaje de las escenas de acción, en las que tanto el culturista como la morena salen muy favorecidos.



## *El Rock, la guapa y los feos*

# KILLER BARBIES

Érase una vez una guapa –Silvia "Superstar"– y unos feos –Dr. Bonzo, Superbingo y Billy King– que un día decidieron montar un grupo de rock –Killer Barbies–. Ellos –y ella– vivían en Galicia, y antes probaron suerte en diferentes aventuras musicales, pero nunca había sido tan descarados como ahora. Sacaron discos y se convirtieron en una de las grandes sensaciones independientes "made in Spain", actuaron en directo y los garajes se llenaron de diversión, protagonizaron anuncios en la tele y películas de directores malditos como Jesús Franco –tío Jess le llaman sus colegas–, especializados en productos "gore" de serie Z donde abundan vísceras, psicópatas, muertos vivientes o vampiras lésbicas.



¿Y cuál es el secreto de Killer Barbies para montar semejante revuelo? El plástico, los superhéroes de Marvel, los colores chillones, Elvis Presley –el que se comunica desde el más allá, no el rey del rock–, el punk macarra del 77, canciones divertidas tocadas a toda velocidad –no tanto como Ramones, pequeño–, mucha imagen, hamburguesas, pizzas y cultura basura. Si Burt Simpson fuera español, Killer Barbies sería su grupo favorito –no lo dudes–.

## *Apología de la provocación*

# SINDICATO DEL CRIMEN

Si echas miradas a la realidad sin preocuparte de utilizar un lenguaje políticamente correcto, si utilizas el rap como medio de expresión sin una melodía babosa que lo haga tolerado para menores... lo tuyo será considerado como una apología de la provocación. Le ha ocurrido a Sindicato del Crimen y «¡Que aproveche!», su más reciente producción discográfica: hip hop no domesticado, metal ruidoso, adoquín a las meninges delicadas con mensajes ambiguos.

Rastrear en los orígenes de Sindicato del Crimen remonta a finales de la década de los ochenta y a temas como «Juana la Guarra»; cuando la cultura hip hop empezaba a salir a la superficie en este país y en el mercado aparecían discos, casi siempre recopilatorios, cuya repercusión popular era mínima. Hoy, de la formación original de S.D.C. sólamente queda Terry I.D., cantante y autor de las letras de las canciones que interpreta el grupo; los restantes –Miguel, Tony, Agustín, Javier y Roberto– son diferentes. ¿Referencias? Def Con Dos, letras agresivas a lo Public Enemy, sonidos trasheros radicales, gansta rap sin metralletas, el cemento del sur de Madrid... Material más que suficiente para que los estudiantes de Sociología organicen mesas redondas.



## *La gran esperanza blanca del power pop andaluz*

# LOS HERMANOS DALTON



Con su nuevo álbum, «Vitamina B», el grupo gaditano Los Hermanos Dalton aspira perder el sambenito que le define como "la gran esperanza blanca del power pop andaluz". Sus canciones –de rápidas guitarras, distorsionadas lo suficiente como para que el ruido no esconda unas melodías típicamente pop–, son ingenuas y fácilmente tarareables.

El trío dio sus primeros pasos en ambientes indies cantando en castellano y pronto firmó un contrato con una discográfica tradicional. Por diversos y variados avatares del destino, se convirtió en un grupo-Guadiana –que aparece y desaparece–, y pese a trabajos como «Nada Sigue Igual» y a un directo convincente, no consiguió despuntar comercialmente –léase sonar en radio-fórmula y encabezar las listas de ventas de la AFYVE). Hoy, las cosas están a punto de cambiar.

## *Cuando se valora la ausencia de cerebro*

# «VAYA PAR DE IDIOTAS»



A los americanos –y a los españoles– nos gustan las comedias desmadradas que destacan por su absoluta carencia de cerebro. Con películas como «Vaya Par de Idiotas» –hasta el título es estúpido– los críticos se sentirán felices: es su gran ocasión para descargar la agresividad con una cuantas frases ingeniosas –a ser posible insultando al imbécil del espectador–. Mientras tanto, éste llena las salas sin preocuparse desarrollos de la acción, construcciones dramáticas o imágenes sublimes –y disfruta a carcajada limpia como si los actores fueran Chaplin o los hermanos Marx–.

«Vaya Par de Idiotas» recupera el esquema y el espíritu de «Dos Tontos muy Tontos» –y al tipo que derrocha imaginación inventándose los títulos españoles convendría sacarle el serrín de la cabeza–. Dirigida por los hermanos Peter y Bobby Farrelly, e interpretada por Woody Harrelson, Randy Quaid, Bill Murray y Vanessa Quaid, nos cuenta la historia de un fracasado entrenador de bolos, un "amish" que tira la bolita como los propios ángeles, un chica de curvas explosivas y el tramposo Big Ern. Nada profundo, como os podéis imaginar, pero ya se sabe que la inteligencia en el cine queda reservada para los franceses, los suecos y las películas españolas sobre la guerra civil.



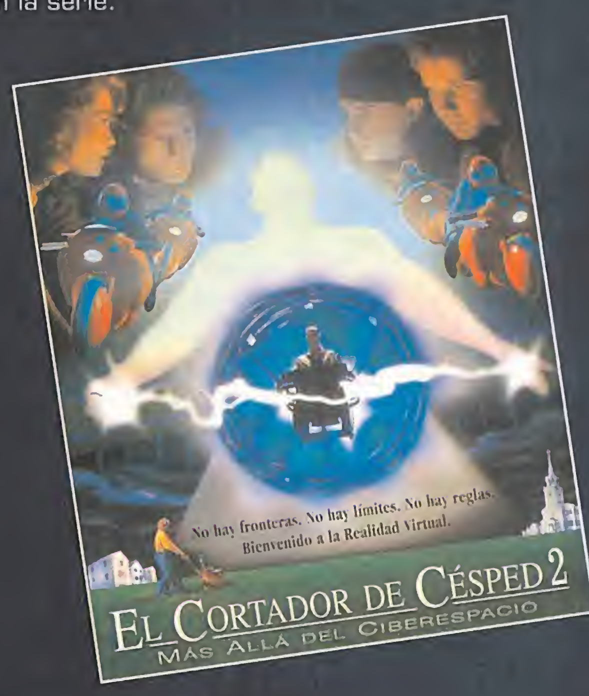
## *El poder está en controlar la realidad virtual*

# «EL CORTADOR DE CESPED 2»



Jobe, el cortador de césped retrasado mental, ha recuperado su sorprendente inteligencia gracias a las técnicas de realidad virtual. Es una especie de superhombre que controlará el mundo si consigue descifrar el código Egipto, protector del chip Chyron –un artilugio capaz de conectar entre sí todos los sistemas informáticos–. Sólo su inventor, el científico Benjamin Trace, tiene la solución, y Jobe está dispuesto a conseguirla a cualquier precio. Si aquél, con la ayuda de unos jóvenes piratas informáticos, no lo impide, el futuro de la humanidad será terrible.

Dirigida por Farhad Mann e interpretada en sus principales papeles por Matt Frewer, Partick Bergin, Austin O'Brien y Ely Pouget, «El Cortador de Césped 2» es la continuación de la primera parte de la saga, ya un clásico de la ciencia-ficción y un gran éxito comercial –recaudó 120 millones de dólares–. Coincidiendo con su estreno, aparece en el mercado un juego en formato CD-ROM, el tercero inspirado en la serie.






**Otro verano que pasa casi sin darnos cuenta, sin casi apenas haber disfrutado de las estivales vacaciones... y todo por culpa de estos malditos juegos que las compañías de software se empeñan en hacer cada vez más difíciles y que hacen que nos atasquemos en nuestros juegos preferidos.**
**Pero no, no todo está perdido, ya que para solucionar estos y otros muchos problemas –informáticos, claro– está Micromanía, y en concreto esta sección, que además ya cuenta con un servicio de correo electrónico que ya ha sido utilizado por muchos de vosotros.**

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
**MICROMANÍA**
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
**MICROMANÍA - S.O.S. WARE**

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**sosware.micromania@hobbypress.es**

## ALONE IN THE DARK II

Tengo a Grace buscando la llave de los grilletes, he acabado con los dos matones y he encontrado la ficha en el billar, pero no logro encontrar la llave ni el libro. ¿Dónde están?
*Mª Cristina Zapata. Pamplona*

***La llave de los grilletes y el libro se encuentran en el escritorio situado en el despacho de Jack el Tuerto –la habitación en la que Carnby estuvo antes prisionero–, el cual se abre con el bastón del capitán que habrás encontrado antes junto a la cama de su camarote.***

## DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo conseguir el mechero y el cigarro explosivo? ¿Cómo despierto al doctor Fred después de que le cojan los de Hacienda? ¿Cómo consigo la pata de cabra del ladrón? ¿Para qué sirve el gato del futuro una vez cogido? ¿Dónde puedo encontrar oro para la superbatería? ¿Dónde encuentro la llave del coche del presente? ¿Se puede conseguir la moneda pegada al suelo?
*Saturnino del Castillo. Santander*

***Para conseguir el mechero y el cigarro deshazte de Dwayne mostrándole la carta encontrada por Hoagie en el buzón de la posada, coger la pistola de juguete, distraer al vendedor y cambiar la pistola por el mechero. Si ya has rescatado al doctor del ático podrás despertarle haciéndole beber café con el embudo. El ladrón te dará la palanca a cambio de las llaves olvidadas en la puerta de la habitación del gordo dormido. El gato sirve para asustar a los Edison y hacerles huir. La moneda pegada al chicle se consigue con ayuda de la palanca. El oro está en la pluma del tintero; consíguela tapando la chimenea con la manta de Hancock.***

¿Dónde encuentro la combinación de la caja fuerte? ¿Para qué sirve jugar al "Maniac Mansion" en la computadora? ¿Cómo puedo abrir la puerta del reloj en el futuro?
*José Antonio González. Sabadell (Barcelona)*

***Introduce la cinta en el vídeo del cuarto de los monitores, graba la escena en la que el doctor es detenido por los inspectores de Hacienda y averigua la combinación rebobinando el vídeo y reproduciéndolo a cámara lenta. Jugar al "Maniac Mansion" original no afecta en absoluto al desarrollo del "Day of the Tentacle". Si entregas la invitación ganada en el concurso de mascotas al guardián de la perrera y haces huir a los Edison mostrándoles el gato con apariencia de mofeta el tentáculo cazador intentará atraparles y dejará libre el acceso al reloj.***

¿Cómo puedo conseguir el rató?
*Sócrates Uría. Gijón*

***Coloca el colchón chirriante en la otra cama, siéntate sobre ella para atraer al gato y te dará tiempo.***

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Tengo la piedra solar, el cuchillo y el billete de globo, pero no sé continuar. ¿Qué debo hacer?
*José Manuel Sánchez. Madrid*

***Simplemente debes dirigirte a las puertas de la ciudad, subir las escaleras que conducen a una azotea, mostrar al vigilante del globo el billete, subir al globo y cortar la cuerda con el cuchillo.***

¿Cómo puedo entrar con el submarino en la ciudad de Atlantis?
*Francisco Martínez. Cartagena (Murcia)*

***Para poder maniobrar el submarino hacia Atlantis debes hacerte con el control de los cuatro instrumentos de navegación. Para ello examina en la sala de máquinas la palanca que controla la velocidad y el interruptor que controla el cambio de dirección, coloca el desatascador en lugar de la palanca rota y usa la llave para liberar el timón.***

¿Cómo se puede salir del laberinto de Creta?
*Daniel Consuegra. Ciudad Real*

***En primer lugar, esconde los fragmentos de orichalcum y el collar de Sophia en la caja dorada. Luego vete a la localidad de la cascada, utiliza el pez ámbar –que es en realidad un detector de orichalcum– y cava con la costilla en el lugar marcado para descubrir la puerta hacia una nueva caverna.***

## MUNDODISCO

Retrocedo en el tiempo por la biblioteca de la universidad, veo el robo del libro, voy a la guarida de la hermandad y espero al ladrón, pero cuando aplico la jarra de cerveza vacía a la cañería no consigo nada.
*Antonio Moreno. Villaviciosa de Odón (Madrid)*

***Para conseguir entrar en la hermandad lo primero que hay que hacer es torcer la cañería. Luego debes presenciar el robo del libro por segunda vez y colocar el vaso –o la jarra de cerveza, que es lo mismo– sobre la cañería torcida, mientras el ladrón habla con el guardián.***

## SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Cómo puedo encontrar a Shuv-Oohl? ¿Para qué sirve el anillo? ¿Cómo libero a Max en el Gator Golf? ¿Para qué sirven el vaso, la cuerda y el cubo de pescado?
*Josep Ragues. Sant Adriá del Besós (Barcelona)*

***Para liberar a Max cambia el cubo con las pelotas de golf por el cubo lleno de peces y lanza varios peces al pantano con ayuda de un palo de golf para atraer a los cocodrilos y crear con ellos un puente. El anillo debe ser entregado a Shuv-Oohl, que se encuentra detrás del espejo del Vórtice del Misterio, para que te entregue unos polvos místicos e importantes instrucciones. El vaso unido al recogedor de pelotas de golf sirve para recoger alquitrán de la piscina. Con ayuda de la cuerda atada al coche podrás conseguir el diente del tiranosaurio, pero activa el mecanismo que lo hace hablar y detenlo para que quede con la boca abierta.***

¿Dónde encuentro un tapón para el globo de nieve del Vórtex? ¿Para qué sirve la calabaza con la cara de John Muir el naturalista? ¿Cómo consigo que el yeti al que le duelen los pies me deje pasar a la pista de baile de la convención?
*Jaime Ramos. Madrid*

***El yeti te dejará pasar si le das la lima, pero luego deberás ponerte en la cabina telefónica un disfraz confeccionado con el vestido encontrado en la caravana de Trixie, alquitrán, pelo de mammouth y el peluquín de Bumpus. El tapón que necesitas es el de la botella de vino, que se consigue con el punzón de hielo convertido en sacacorchos con ayuda de la fuerza mental del fakir del restaurante giratorio. La calabaza esculpida es uno de los cuatro objetos que resuelven el misterio de los totems cerca del final del juego.***

# CENTRO MAIL

## TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL MUNDO DE LA MULTIMEDIA

PRECIOS IVA INCLUIDO

## PRIMAX

### ESCANNERS

- 256 GRISES — 8.990
- COLOR — OFERTA 16.990
- SCANNER SOBREMESA COLOR — OFERTA 59.990 — 4800 DPI, Manual en castellano, 2 años de garantia
- PAPER EASE 3 en 1 — 29.990 — Scanner A-4, Fotocopiadora • Fax, Alimentador 10 hojas, 600 ppp • Grises

### RATONES

- AZUL, MARFIL, NEGRO, ROJO — 1.990
- RATONES VENUS — OFERTA 2.990
- TRACKBALL — 3.990

### JOYSTICKS FIRESTORM

- GAMESTICK — 1.995
- GAME CONTROL — 1.990
- INFRARED 1 JUGADOR — 4.990
- INFRARED 2 JUGADORES — 6.990

## Mira... i-glasses! VIRTUAL I-O

NUEVOS PRECIOS

La realidad virtual ya en tu ordenador

- VERSION VIDEO PAL — 64.900
- VERSION PC — 99.900
- ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC — 39.900

## Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)

### Sound BLASTER 16 Plug & Play — 14.990

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

### Sound BLASTER 32 Plug & Play — 19.990

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 32 Plug & Play: 29.990

- Kit FAMILY CD 32 8X — 54.990
- Kit DISCOVERY CD 16 8X — 34.990
- BLASTERKEYS (Piano MIDI) — 22.990
- MICROFONO — 2.990
- CABLE JOYSTICK DOBLE — 1.990
- CABLE MIDI — 3.990

## JOYSTICKS

| Producto | Precio |
|---|---|
| ACEMASTER 18 | 7.995 |
| ANALOG PRO GRAVIS | 4.990 |
| COMMAND PAD | 2.895 |
| F-15E HAWK | 9.995 |
| F16-COMBATSTICK | 15.495 |
| F16-FLIGHTSTICK | 9.495 |
| FIREFOX PC-800 | 8.490 |
| GENIUS J-12 | 1.995 |
| MEGAGRIP VIII | 3.495 |
| MULTI SYSTEM | 14.995 |
| PC ANALOG FUNSOFT | 5.390 |
| PC CONTROL PAD 6 FUNSOFT | 2.690 |
| PHOENIX FLIGHT & WCS +DESCENT | 14.990 |
| POWER PAD | 2.990 |
| PYTHON 5 | 1.995 |
| RAIDER 5 | 2.990 |
| SPRINT PAD | 3.990 |
| SUPER WARRIOR 5 | 3.995 |
| THRUSTMASTER MKII | 12.490 |
| THRUSTMASTER XL ACTION | 5.990 |
| THUNDERPAD | 2.795 |
| VICTOR PC-400 | 6.490 |
| WINGMAN | 5.995 |
| WINGMAN EXTREME | 7.995 |
| WINGMAN LIGHT | 3.750 |

## Genius

- RATON INALÁMBRICO — 4.990
- SCANMATE COLOR DELUXE — OFERTA 19.990
- TV WONDER — Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo — 29.990
- EASY-MOUSE — 1.495
- MOUSE TOO — 2.495
- EASY SCAN 256 — 9.990
- EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 14.990

## ACCESORIOS

### CD ROM IDE

El mejor precio a tu alcance

- 10X — 22.990
- 8X — 14.990

### JAZ IOMEGA

Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB

- SCSI interno — 89.990
- SCSI externo — 99.990

ZIP drive — 34.990
- Paralelo externo
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora

- DISCO JAZ 1 GB — 19.990
- DISCO ZIP 100 Mb — 2.990

## ... y toda una selección de componentes

**PLACAS**
- Placa Pentium Triton/256 Brust Pipeline — 19.990
- Placa Pentium Tritón VX Brust Pipeline — 24.990

**CONTROLADORAS**
- Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG — 1.990
- Controladora SCSI Adaptec 1505 ISA — 9.990
- Controladora SCSI Adaptec 1522 ISA — 14.990
- Controladora SCSI Adaptec 1542 ISA — 32.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI — 32.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI UW — 46.990

**DISCOS DUROS**
- Disco Duro 1 Gb — 27.990
- Disco Duro 1 Gb SCSI — 39.990
- Disco Duro 1,2 Gb — 29.990
- Disco Duro 1,6 Gb — 35.990
- Disco Duro 2 Gb — 44.990

**MICROS EN CAJA**
- Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz — 22.990
- Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz — 29.990
- Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz — 39.990
- Micro INTEL PENTIUM 150 Mhz — 55.990
- Micro INTEL PENTIUM 166 Mhz — 79.990
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 63 — 26.490
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 83 — 35.990

**MEMORIAS**
- SIMM 1Mb 30 contactos — 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos — 4.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO — 6.990
- SIMM 8Mb 72 contactos — 9.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO — 11.990
- SIMM 16Mb 72 contactos — 22.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO — 24.990
- SIMM 32Mb 72 contactos — 44.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO — 46.990
- DIMM 8Mb 168 contactos — 19.990
- Burst Pipeline 256Kb — 3.990
- Burst Pipeline 512Kb — 7.990
- Memoria 1 Mb SVGA 50 ns — 4.990
- Adaptador de memoria de 30 a 72 pines — 2.990

**DISQUETERA**
- FDD 3,5" 1,44Mb — 3.990

**VENTILADORES**
- Ventilador PENTIUM — 990

**TARJETAS DE VIDEO**
- SVGA Trident 9440 — 6.990
- SVGA S3 TRIO 64 V+MPEG — 8.990
- SVGA Diamond Stealth 64 DRAM — 14.990
- SVGA Number 9 FX Vision 330 — 18.990
- SVGA Diamond Stealth Edge 3D — 57.990

**TECLADOS**
- Teclado Win95 — 2.990
- Teclado mecánico Win95 — 3.990

**MONITORES**
- PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Energy system, Baja radiación — 36.990
- GOLDSTAR 14" MPR II, Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. Autoscan, Baja radiación, Altavoces incorporado Green Energy, No entrelazado — 41.990
- GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II, Green Energy — 54.990
- PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II — 54.990
- GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación — 99.990

**SISTEMA OPERATIVO**
- MS DOS 6.2 — 4.990
- MS DOS 6.2 + Windows 3.11 — 13.990
- Windows 95 — 12.990

**CAJAS**
- Sobremesa — 6.990
- Minitorre — 7.990
- Semitorre — 12.990
- Torre — 15.990

**902 171819 Para tus pedidos telefónicos**

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/08/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

# NUEVOS CENTRO MAIL

**Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92**

PRECIOS IVA INCLUIDO

## SHAREWARE

- BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995
- CASINO & CAR ACTION — CD 1.995
- CLASSIC ACTION — CD 1.995
- FIGHTHING ACTION — CD 1.995
- RACING ACTION — CD 1.995
- SPORT ACTION — CD 1.995
- WORLD OF CLIPART — CD 1.995
- WORLD OF COLOUR CLIPART — CD 1.995
- WORLD OF DTP — CD 1.995
- WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995
- WORLD OF INTERNET — CD 1.995
- WORLD OF MORPH — CD 1.995

## IDIOMAS

**ENGLISH TEACHER SPANISH** — CD 8.990

**MÉTODO INGLÉS EN 90 LECCIONES**
Nº 1
PC/MAC
CD 6.990
Nº 2
CD 6.990

**RAPID AMIGO** — CD 9.900

**ENGLISH +**

| | |
|---|---|
| INICIACIÓN | 4.990 |
| BÁSICO 1 | 7.990 |
| INTERMEDIO | 7.990 |
| AVANZADO | 7.990 |
| NEGOCIOS | 12.990 |

Todos en formato CD

### IDIOMAS MULTIMEDIA

**JUNIOR** — Alemán, Francés, Inglés — CD 6.295

**ADULTO** — Francés, Inglés — CD 7.915

## EDUCATIVOS

- 3D CREADOR DE PELÍCULAS — CD 8.900
- COMIC CREATOR — CD 5.700
- LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495
- TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495
- ESTUDIO GRÁFICO MICKEY REY LEÓN — PC 5.950 c/u
- ADVENTURES IN FAIRYLAND — CD 2.990
- AULA 1996 — CD 14.500
- TUNELAND — CD 2.990
- TWINS IN TROUBLE — CD 2.990
- UPSIDE TOWN — CD 2.990

## S. O. - VARIOS

- WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900
- MAKING FACES — CD 6.900
- GUITAR HITS — CD 6.995
- CONTROL DE LIBROS Y VIDEOS — PC 1.795
- ECONOMÍA DOMÉSTICA — PC 1.795
- PC QUINIELAS — PC 1.795

## ADULTOS

| | |
|---|---|
| ANAL ROM 2 | 6400 |
| DIVAX: ARIANA | 7900 |
| LATEX | 8400 |
| NASTY PARTS | 6400 |
| PARIS NU 1900 | 6400 |
| PARIS X 1900 | 6400 |
| PORNO POKER | 6900 |
| SPACE SIRENS 2 | 7900 |
| STRIPPER NURSES | 4500 |
| VIRTUAL SEX 2 | 7400 |
| VIRTUAL VIXENS 1.2 | 6400 |

**EN ESPAÑOL**

| | |
|---|---|
| CYBEREXPERIENCE | 8990 |
| HOT DOG GIRLS | 3990 |
| LOVE PYRAMID | 4990 |
| MEMORY STRIP 1 | 2990 |
| MEMORY STRIP 2 | 2990 |
| SEXY ZAPPING | 5900 |
| UP & DOWN LOVE | 4990 |

**OFERTAS**

| | |
|---|---|
| AMERICAN PIE | 1995 |
| BLACK PENETRATION | 1995 |
| CITY OF SIN | 1995 |
| CLIMAX | 1995 |
| DEEP INSIDE | 1995 |
| PARTY TIME | 1995 |
| RED HOT | 1995 |
| WET DREAMS | 1995 |
| WIDE OPEN | 1995 |

**PACKS**

MACHINE 6 PACK **6.990**
MACHINE 6 PACK (2) **6.990**
SUPER HOT ADULT PACK **8.990**

## OBRAS DE CONSULTA

### MICROSOFT

- ANIMALES PELIGROSOS — CD 8.900
- CINEMANIA '96 — CD 8.900
- CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900
- EL MUNDO DE LA AVIACIÓN — CD 8.900
- OCÉANOS — CD 8.900

### DINAMIC MULTIMEDIA

- VELAZQUEZ — CD 4.495
- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

### CIENCIA - TECNICA - ARTE

- EL QUIJOTE — CD 6.990
- ENC. DE PINTURA LAFFONT — CD 9.990
- LE LOUVRE — CD 4.990
- LOS TOROS — PC 2.245

### DICCIONARIOS

- DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 14.900
- ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 19.990

### ZETA - DISCOVERY

- BIG JOB — CD 9.900
- NILO, UN PASEO POR EGYPTO — CD 9.900
- TIBURONES — CD 9.900

### ZETA - ABIBI

- GAUDI / VELAZQUEZ — CD 7.900 c/u

### ZETA MULTIMEDIA

- COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990
- EL CUERPO HUMANO — CD 12.990
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990
- ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990
- POLIZON — CD 12.990
- ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA — CD 12.990
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990

## UTILIDADES

- TASK BUSTER — CD 3.490
- GAME RUNNER 3 — PC 7.495
- INTERNET STARTER KIT — CD 4.900
- INTERNET WITH AN ACCENT — CD 10.995
- LINUX DEVEL. NOV 95 (5 CD) — CD 3.990
- MAGNA RAM 2.0 — PC 7.995
- NEOBOOK PRO (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- NEOPAINT (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- KEY CAD COMPLETE WINDOWS — CD 4.990
- QEMM 8 — PC 12.990
- PKZIP / 2 — PC 9.990
- SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — CD 9.900
- SIDEKICK '95 — PC 7.995
- WEB TRANSLATOR — CD 8.900

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/09/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES

# aventuras gráficas

## CHRONICLES OF THE SWORD




Presta juramento de que servirás al Rey, a Dios y a tu país. Emprendiendo un arriesgado viaje desde Camelot hasta Lyonesse. Ayuda en la lucha de la virtud contra la brujería maligna. En una leyenda de magia, misterio y asesinato.

CD 7.495 — 486, 4 Mb, SVGA

## EL SECRETO DEL TEMPLARIO

Un joven estudiante americano debe trasladarse a través del tiempo al año 1329 para rescatar a su prometida y lograr el Tesoro de la Sabiduría, la única forma de regresar a su época. Esta producción de Ingogrames (Alone in the Dark, Prisioner of Ice), destaca por sus personajes en 3 dimensiones con movimientos en tiempo real y el tratamiento del color para personajes y objetos según la ubicación de la fuente de luz.




CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA

## TIME COMANDO




Un virus terriblemente peligroso ha conseguido penetrar el más potente y secreto de los ordenadores militares, provocando dramáticos efectos de distorsión temporal a una velocidad fulgurante y amenazando con tomar rapidamente el control de todos los sistemas informáticos del planeta.

CD 6.495 — 486

| Título | Precio | Requisitos |
|---|---|---|
| ALIENS | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| ANGEL DEVOID | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| ARE YOU AFRAID OF DARK? | OFERTA CD 5.450 | 386, 4Mb SVGA |
| BAD MOJO | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| BIG RED ADVENTURE | OFERTA CD 995 | 486, 4Mb SVGA |
| BIOFORGE | OFERTA CD 2.990 | 486, 8Mb VGA |
| BLOWN AWAY | CD 4.990 | 486, 8Mb SVGA |
| BURN CYCLE | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| CHRONOMASTER | OFERTA CD 4.995 | 486, 4Mb VGA |
| COMMANDER BLOOD | CD 7.495 | 386, 2Mb VGA |
| CONGO | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| CYBERIA 2 | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| D | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| DARK SEED II | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| DAY OF THE TENTACLE | OFERTA PC 2.995 CD 3.490 | 286, 1Mb VGA |
| DREAMWEB | OFERTA CD 2.490 | 386, 4Mb VGA |
| FADE TO BLACK | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | CD 7.495 | 386, 4Mb VGA |
| FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER | CD 9.495 | 486, 4Mb SVGA |
| FREDDY PHARKAS | OFERTA CD 4.975 | 386, 2Mb VGA |
| FULL THROTTLE | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| GABRIEL KNIGHT 2 | CD 7.975 | 486, 8Mb SVGA |
| GOBLIINS 1 & 2 | OFERTA CD 1.995 | 386, 1Mb VGA |
| GOBLIINS 3 | OFERTA CD 1.995 | 386, 1Mb VGA |
| HEART OF CHINA | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| I HAVE NO MOUTH | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| INCA | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| IN THE FIRST DEGREE | CD 7.495 | 486, 4Mb SVGA |
| INFERNO | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| JACK THE RIPPER | CD 7.995 | 386, 4Mb VGA |
| KING´S QUEST VI | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb SVGA |
| KING´S QUEST VII | CD 7.975 | 486, 8Mb SVGA |
| KYRANDIA 3 | OFERTA CD 1.990 | 486, 8Mb VGA |
| LARRY V | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| LARRY VI | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| LION | CD 6.495 | 386, 4Mb SVGA |
| LITTLE BIG ADVENTURE | OFERTA CD 2.990 | 486, 4Mb SVGA |
| LOS JUSTICIEROS | CD 2.795 | 386, 4Mb VGA |
| LOST EDEN | CD 7.495 | 486, 4Mb VGA |
| LOST IN TIME | OFERTA CD 1.995 | 386, 1Mb VGA |
| MYST | CD 8.495 | 386, 4Mb SVGA |
| NORMALITY | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| ORION CONSPIRANCY | OFERTA CD 2.495 | 386, 4Mb SVGA |
| PANIC IN THE DARK | CD 7.495 | 486, 4Mb SVGA |
| PHANTASMAGORIA | CD 7.975 | 486, 8Mb SVGA |
| PRISIONER OF ICE | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| QUEST FOR GLORY III | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb SVGA |
| QUIÉN MATÓA TAYLOR FRENCH? | CD 4.975 | 486, 4Mb SVGA |
| RIPPER | CD CONS. | |
| SAM & MAX HIT THE ROAD | OFERTA PC 2.995 CD 3.490 | 386, 4Mb VGA |
| SHERLOCK HOLMES I | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| SHIVERS | CD 5.975 | 486, 8Mb SVGA |
| SIMON THE SORCERER II | CD 6.495 | 386, 4Mb VGA |
| SPACE QUEST 6 | CD 6.995 | 486, 8Mb SVGA |
| SPACE QUEST I | OFERTA CD 1.995 | 286, 1Mb VGA |
| SPACE QUEST V | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| SPYCRAFT | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| STAR TREK KLINGON | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| STAR TREK DEEP SPACE NINE | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| STAR TREK NEXT GENERATION | CD 9.495 | 486, 8Mb SVGA |
| THE 11TH HOUR | CD 6.995 | 486, 8Mb SVGA |
| THE 7TH GUEST | OFERTA CD 1.990 | 386, 4Mb VGA |
| THE DIG | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| THE LAST DINASTY | CD 5.975 | 486, 8Mb VGA |
| TORIN´S PASSAGE | CD 6.995 | 486, 8Mb SVGA |
| TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER | CD 6.995 | 386, 4Mb SVGA |
| UNDER A KILLING MOON | CD 11.495 | 486, 4Mb SVGA |
| URBAN RUNNER | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| WELCOME TO THE FUTURE | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| WOLF | CD 5.495 | 386, 1Mb VGA |
| WOODRUFF | CD 5.975 | 486, 4Mb VGA |
| ZORK NEMESIS | CD 8.995 | 486, 8Mb SVGA |

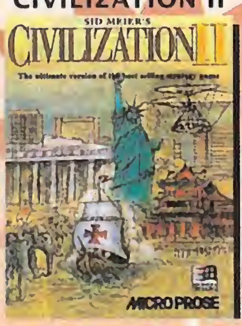
MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLÉS · VOCES INGLÉS · PANTALLA INGLÉS · AVENTURA GRÁFICA · DEPORTIVO · DIVULGACIÓN · EDUCATIVO · ERÓTICO

# 902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

**estrategia rol ■ mesa**

## CIVILIZATION II

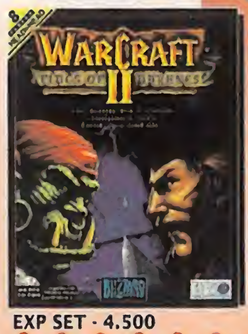


¿El final de la civilización tal como la conocemos? ¿El comienzo de una nueva era en la evolución del hombre?. Si disfrutaste con la primera parte de Civilization, ahora alucinarás con ésta nueva entrega, con uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.

486, 8 Mb, SVGA

**CD 7.995**

## WARCRAFT II



EXP SET - 4.500

Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las ordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo. Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continua.

486, 8 Mb, SVGA

**CD 7.995**

## SETTLERS II



Tras pelear, en la lucha perdida de antemano, con la furiosa mar y pagar un alto precio por el combate al naufragar su nave en el intento, un valeroso grupo de guerreros se encuentra desamparado en una isla aparentemente deshabitada. Este grupo de supervivientes, necesitarán tu ayuda para enfrentarse a la prueba más dura: sobrevivir.

**CD 5.495**

486, 8 Mb, SVGA

| | | |
|---|---|---|
| 1830 RAILDOADS & ROBBER | CD 5.495 | 386, 4Mb VGA |
| 3D LEMMINGS | CD 6.495 | 486, 4Mb VGA |
| 3D ULTRA PINBALL | CD 6.995 | 486, 4Mb SVGA |
| A IV NETWORKS | CD 8.495 | 386, 4Mb SVGA |
| A-TRAIN | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| ADVANCED CIVILIZATION | CD 5.795 | 486, 8Mb SVGA |
| ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II) | CD 6.995 | 486, 8Mb SVGA |
| AMERICAN CIVIL WAR | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| ANVIL OF DAWN | CD 6.995 | 486, 4Mb VGA |
| ASCENDANCY | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| ASTERIX | CD 5.495 | 386, 2Mb VGA |
| BATTLE ISLE 3 | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| CAESAR II | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| CAPITALISM | CD 6.995 | 386, 4Mb SVGA |
| CENTRAL INTELLIGENCE | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| CHAOS OVERLORDS | CD 6.495 | |
| COBRA MISSION | OFERTA PC 2.995 | 286, 1Mb VGA |
| COLONIZATION | OFERTA CD 3.495 | 386, 4Mb VGA |
| COMMAND & CONQUER | CD 7.495 | 486, 4Mb VGA |
| CONQUEROR | CD 7.995 | 486, 8Mb SVGA |
| CONQUEST OF THE NEW WORLD | CD 8.495 | 486, 8Mb SVGA |
| CRUSADER NO REMOSE | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| CYBERJUDAS | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| D-DAY AMERICA INVADES | CD 5.795 | 486, 8Mb SVGA |
| DEATHKEEP | CD 7.495 | |
| DETROIT | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| DUNGEON MASTER II | CD 8.995 | 386, 4Mb VGA |
| FANTASY GENERAL | CD 7.995 | 386, 8Mb SVGA |
| FIELDS OF GLORY | OFERTA CD 2.490 | 386, 4Mb VGA |
| FREEDOM | OFERTA PC 495 | 286, 1Mb VGA |
| GEAR HEADS | CD 5.495 | 486, 8Mb VGA |
| GENDER WARS | CD 8.495 | |
| GREAT NAVAL BATTLES IV | CD 7.995 | 386, 8Mb SVGA |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC | CD 6.995 | 486, 8Mb SVGA |
| LANDS OF LORE | OFERTA CD 1.990 | 386, 2Mb VGA |
| LORDS OF MIDNIGHT | CD 7.995 | 386, 4Mb VGA |
| MENZOBERRAZAN | OFERTA CD 3.490 | 386, 4Mb VGA |
| MILLENIA | CD 6.995 | 386, 8Mb VGA |
| OPERATION CRUSADER | CD 5.495 | 386, 4Mb SVGA |
| PC DOMINÓ | PC 2.245 | 386, 1Mb VGA |
| PC MUS | PC 2.245 | 386, 1Mb VGA |
| PINBALL ILLUSIONS | CD 5.495 | 386, 4Mb VGA |
| PIRATES | OFERTA CD 1.995 | 386, 2Mb VGA |
| PRO PINBALL | CD 4.795 | 486, 4Mb SVGA |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| RAVENLOFT II | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES | CD 7.995 | 486, 8Mb SVGA |
| SEA LEGENDS | CD 6.495 | 486, 8Mb VGA |
| SHADOW CASTER | OFERTA CD 2.990 | 386, 2Mb VGA |
| SIM ANT | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| SIM CITY | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| SIM EARTH | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| SIM FARM | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| SIM ISLE | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| SIM TOWER | CD 7.495 | 386, 4Mb SVGA |
| STALINGRAD | CD 5.795 | 386, 8Mb SVGA |
| STAR CRUSADER | OFERTA CD 2.490 | 386, 4Mb VGA |
| STEEL PANTHERS | CD 6.995 | 486, 8Mb SVGA |
| STONEKEEP | CD 9.495 | 486, 8Mb VGA |
| STRIP POKER | CD 5.495 | 486, 4Mb VGA |
| SYNDICATE | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| THE HORDE | OFERTA PC 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| THEME PARK | CD 7.195 | 386, 4Mb VGA |
| THIS MEAN WAR! | CD 5.995 | 486, 8Mb SVGA |
| THUNDERSCAPE | OFERTA CD 3.995 | 486, 4Mb VGA |
| TILT | CD 5.995 | 486, 4Mb VGA |
| TRANSPORT TYCOON | OFERTA CD 3.495 | 386, 4Mb SVGA |
| ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| ULTIMA VII: BLACK GATE | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| WARHAMMER | CD 7.495 | |
| VIKINGS | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| X-COM TERROR FROM THE DEEP | CD 6.495 | 386, 4Mb SVGA |

ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

PRECIOS IVA INCLUIDO

# arcade plataformas

## DUKE NUKEM 3D



El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD Reg. 7.450
Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

## QUAKE



Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestibulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.

CD 7.495

## REBEL ASSAULT II



El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increibles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA

| Título | Precio | Requisitos |
|---|---|---|
| ABUSE | CD 5.495 | 486, 8Mb VGA |
| ALADDIN | OFERTA PC 1.990 | 386, 4Mb VGA |
| ALIEN CARNAGE | OFERTA CD 1.990 | 386, 1Mb VGA |
| ALIEN ODYSSEY | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| ARCADE AMERICA | CD 6.495 | 486, 8Mb VGA |
| ARCTIC MOVES | PC 1.795 | 286, 1Mb VGA |
| ASSAULT RIGS | CD 6.495 | 486, 8Mb VGA |
| BATMAN FOREVER | CD 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| BLAKE STONE | OFERTA CD 1.990 | 386, 1Mb VGA |
| BRAINDEAD 13 | CD 7.495 | 486, 4Mb VGA |
| CADILLAC & DINOSAURS | CD 5.495 | 386, 4Mb VGA |
| CANNON FODDER 2 | OFERTA CD 1.990 | 456, 4Mb VGA |
| CHAOS CONTROL | CD 7.495 | 486, 4Mb VGA |
| COMIX ZONE | CD 5.495 | PENT, 8Mb VGA |
| CORRIDOR 7 | OFERTA CD 2.995 | 386, 2Mb VGA |
| CREATURE SHOCK | OFERTA CD 1.990 | 486, 4Mb VGA |
| CYBERMAGE-DARKLIGHT | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| D! ZONE (NIVELES DOOM) | CD 5.450 | |
| DARK FORCES | CD 7.495 | 386, 8Mb VGA |
| DEADLINE | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| DEFCON 5 | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| DESCENT | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| DESCENT II | CD 7.995 | 486, 8Mb SVGA |
| DOOM II | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| DOOM EXPLOSION II | OFERTA CD 1.495 | |
| DUKE NUKEM II | OFERTA CD 1.990 | 386, 1Mb VGA |
| EARTHSIEGE 2 | CD 7.995 | |
| EARTHWORM JIM | CD 6.495 | |
| ECCO THE DOLPHIN | CD 5.495 | PENT, 8Mb SVGA |
| EXTREME NIVELES RISE TRIAD | CD 5.450 | 386, 4Mb VGA |
| FIRE FIGHT | CD 5.495 | |
| H! ZONE (NIVELES HEXEN) | CD 5.450 | |
| HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDE | CD 6.495 | 486, 4Mb VGA |
| HEXEN | CD 6.495 | 486, 4Mb VGA |
| HEXEN DEATH KING DARK | CD 2.990 | |
| HOCUS POCUS | OFERTA CD 1.990 | 386, 1Mb VGA |
| ICE & FIRE | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| JETSTRIKE | OFERTA CD 4.995 | 386, 4Mb VGA |
| JOHNNY BAZOOKATONE | OFERTA CD 4.995 | 486, 8Mb VGA |
| JUNGLE BOOK | PC 4.995 | 486, 4Mb VGA |
| MAGIC CARPET 2 | CD 6.495 | 486, 4Mb VGA |
| MECHWARRIOR 2 | CD 8.495 | 486, 8Mb VGA |
| MIMI & THE MITES | CD 5.450 | 386, 6Mb VGA |
| MORTAL COIL | CD 7.495 | 486, 4Mb VGA |
| ONE STEP BEYOND | OFERTA PC 495 | 286, 1Mb VGA |
| OPERATION BODY COUNT | OFERTA CD 2.995 | 386, 4Mb VGA |
| PITFALL | CD 6.995 | |
| POLICE QUEST SWAT | CD 7.975 | 486, 8Mb SVGA |
| POWER DOLLS | CD 6.495 | 486, 4Mb VGA |
| PRINCE OF PERSIA | OFERTA PC 1.495 | 286, 1Mb VGA |
| RAPTOR | OFERTA CD 1.990 | 386, 2Mb VGA |
| RAYMAN | CD 7.495 | 486, 4Mb SVGA |
| REALMS OF CHAOS | CD 5.450 | 386, 1Mb VGA |
| REBEL ASSAULT | OFERTA CD 3.490 | 386, 4Mb VGA |
| RETURN FIRE | CD 6.895 | |
| RISE OF THE TRIAD | CD 5.450 | 386, 4Mb VGA |
| ROAD WARRIOR | CD 5.995 | 486, 8Mb VGA |
| SEAL TEAM | OFERTA CD 2.990 | 386, 2Mb VGA |
| SHOCKWAVE ASSAULT | CD 7.495 | |
| SPACE PIRATES | OFERTA CD 3.990 | 386, 1Mb VGA |
| STORM | CD CONS. | |
| T-MEK | CD 6.995 | 486, 4Mb SVGA |
| TEKWAR | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| TEMPEST 2000 | CD 6.495 | 386, 4Mb VGA |
| TERMINAL VELOCITY | CD 6.450 | 486, 4Mb VGA |
| TERMINATOR: FUTURE SHOCK | CD 8.495 | 486, 8Mb VGA |
| THE RAVEN PROJECT | OFERTA CD 2.990 | 486, 8Mb VGA |
| THE ULTIMATE DOOM | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| TRAUMA | CD 5.450 | 386, 4Mb VGA |
| WETLANDS | OFERTA CD 2.995 | 486, 8Mb SVGA |
| WITCHAVEN II | CD 6.495 | 486, 8Mb SVGA |
| WOLFENSTEIN 3D | OFERTA CD 1.990 | 386, 1Mb VGA |

ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

# simuladores

## AH- 64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aeroespacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.

486, 8 Mb, SVGA




CD 7.495

## SILENT HUNTER




Impresionante simulador de submarinos durante la Segunda Guerra Mundial. Navega por el Pacífico Sur y elimina tantos enemigos como te sea posible. Sonido excepcional, gráficos en 3D y rotación de 360º.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

## WING COMMANDER IV

486, 8 Mb, SVGA

CD 8.995




Combinando una película de Hollywood y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, este juego te proporcionará un grado de diversión y desafío como nunca antes hayas encontrado. La confederación ha sufrido un ataque por parte de unos piratas, y una vez más tendrás que poner en juego tu destreza en el vuelo para librar una batalla por la Humanidad.

- 1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — CD 7.995
- 5ª FLOTA — 386, 4Mb VGA — CD 5.495
- ACES OVER EUROPE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ADVANCED TACTICAL FIHTERS — 486, 4Mb SVGA — CD 7.495
- AIR POWER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.495
- APACHE LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- B-17 FLYING FORTRESS — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- DAWN PATROL — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- DOG FIGHT — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- EF 2000 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- F-117 A — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- F-14 FLEET DEFENDER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.990
- F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- FALCON 3.0 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490
- FAST ATTACK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- FIGTHER WING — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- FLIGHT COMANDER 2 — 486, 4Mb SVGA — CD 5.495
- FLIGHT SIMULATOR 5.1 — 386, 2Mb VGA — CD 8.900
- FLIGHT UNLIMITED — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- GUNSHIP 2000 — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- HARPOON — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- HARPOON II ADMIRAL´S EDITION — CD 7.995
- HARRIER JUMP JET — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- HELLFIRE ZONE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- KNIGHTS OF SKY — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 2.495
- M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- NAVY STRIKE — 486, 4Mb VGA — CD 7.495
- OVERLORD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- PRIVATEER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- RED GHOST — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SAIL 95 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- SEA WOLF — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SHELLSHOCK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- SHERMAN M4 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- SILENT SERVICE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SILENT STEEL — 486, 4Mb SVGA — CD 6.995
- SILENT THUNDER — CD 5.995
- SPACE BUCKS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- SPACE SIMULATOR — 386, 1Mb VGA — PC 8.900
- STAR RANGERS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- STRIKE COMMANDER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SU- 27 FLANKER — CD 7.495
- SUPER VGA HARRIER — 386, 2Mb SVGA — OFERTA PC 1.995
- TANK COMMANDER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- TASK FORCE 1492 — 286, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- TIE FIGHTER — 386, 2Mb VGA — CD 7.495
- TOM CAT ALLEY — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495
- TOP GUN — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- TORNADO — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- WEREWOLF VS COMANCHE — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- WING COMMANDER II — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- WING NUTS — 486, 8Mb VGA — CD 5.495
- X-WING — 386, 2Mb VGA — OFERTA PC 2.995 CD 3.490

# superofertas

## ATAC




286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

## B-17 FLYING FORTRESS




286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

## BOLIX



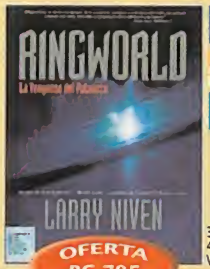

286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 495

## F-117 A




286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

## RINGWORLD




386, 4 Mb, VGA — OFERTA PC 795

## ZYCONIX




286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 395

EL SECTOR CRÍTICO

# ¿Qué he hecho yo para merecer esto?

## A MÍ ME GUSTA WINDOWS 95 (2ª PARTE)

Continúa la sabia disertación de otros dos amigos nuestros que intentan convencernos de las virtudes y bondades de Windows 95 utilizando sus mejores argumentos. Hay que reconocer que tienen muchos:

*"Quiero decir que Windows 95 es uno de los mejores sistemas operativos que ha diseñado Microsoft. Ya sé que tiene algunos defectos y que muchos programas son incompatibles, pero todo tiene solución. Los programas incompatibles se pueden ejecutar en DOS y los defectos de configuración se suelen producir normalmente, porque el ordenador tiene poca capacidad para utilizar tal programa."*

**Daniel. Santa Cruz de Tenerife**

*"Al fin me decidí a instalar Windows 95, y tengo que decir que para mí es una auténtica gozada, con todos sus defectos –que los tiene– y con sus muchísimas virtudes. Por lo cual, personalmente animo a todos los que estén dudando que no lo hagan y se lancen a ello. Y un consejo: antes de enfadarse con el producto, que se informen bien de sus posibilidades leyendo manuales, libros, y artículos que salen en las revistas especializadas para sacarle todo su jugo al fabuloso Windows 95."*

**Juan Gallego. Navarra**

Son claros, contundentes e insistentes. Al final, conseguirán convencer a los indecisos, pues todavía les queda un número más para ello. Cartas, más cartas, quiero más cartas; en la siguiente dirección:

**MICROMANÍA**
**C/ DE LOS CIRUELOS, 4**
**SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES. 28700 MADRID**
**No olvidéis indicar en el sobre la reseña EL SECTOR CRÍTICO**
**También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:**
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

**¿Por qué...** ciertas compañías no se han planteado aún la reedición barata de sus grandes éxitos, como otras muchas ya han hecho?

**¿Cuándo...** se le ocurrirá a alguna compañía realizar una aventura gráfica multijugador?

**¿Cómo...** es posible que haya arcades, y no sólo en PC sino también en las nuevas máquinas, que no permitan dos jugadores en modo simultáneo?

**¿Dónde...** está la lógica perdida por algunas de las nuevas aventuras gráficas que nos plantean desafíos totalmente irracionales resolubles tan sólo mediante ensayo y error?

## LA PRUEBA DEL ÉXITO




*Hace ya unos meses os comentábamos que el software español era conocido, distribuido y comprado fuera de nuestras fronteras. Rigurosamente cierto, y para quien no se lo creyera, aquí tiene la caja de «Speed Haste» destinada al mercado coreano. ¿Convencidos?*

## HACE 10 AÑOS...

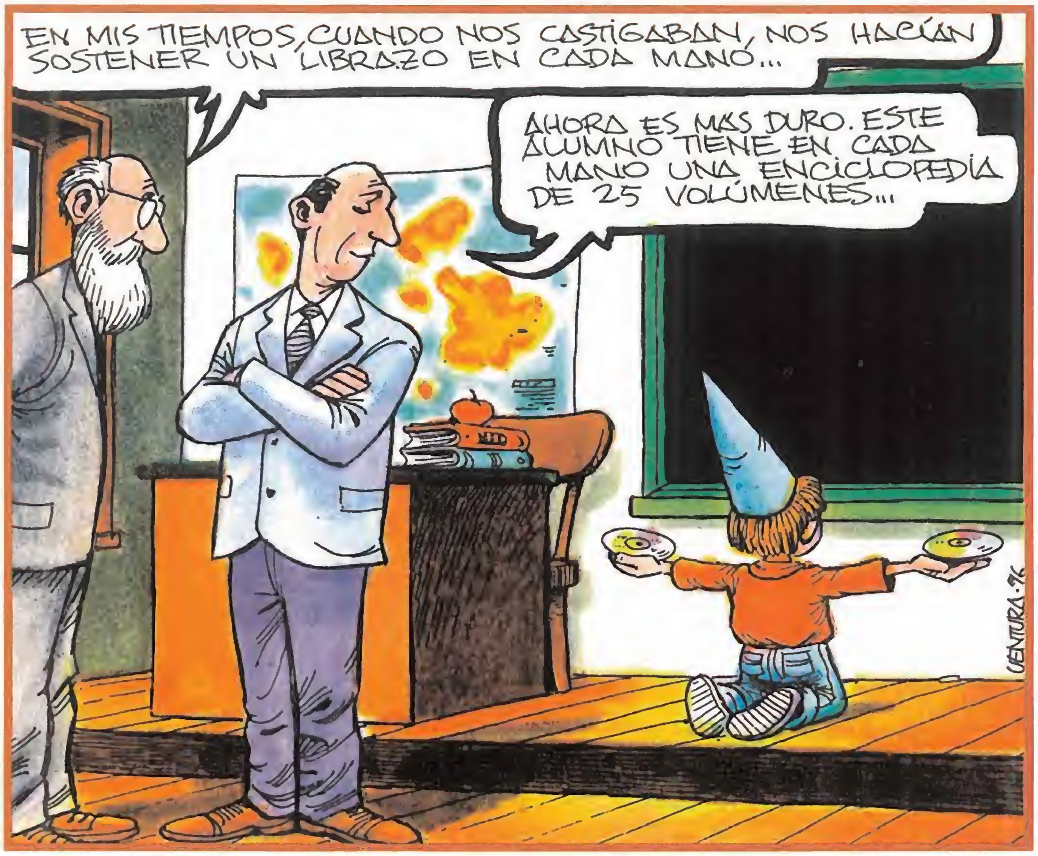



Como corresponde al mes de Septiembre, el número 16 venía muy bien surtido de material tan útil como los patas arriba, cargadores y pokes incluidos, de «Phantomas II», «Arc of Yesod», «Equinox» y «Ghosts'n Goblins». Un número para recordar, en el que no faltaba de nada, ni siquiera un impresionante mapa fotográfico del «Cauldron II» al completo, además de las habituales secciones fijas.

## LO MEJOR DEL MES

Que después del obligado parón veraniego en los lanzamientos de juegos, se espera una auténtica avalancha de novedades por parte de todas las compañías que veréis reflejada en las páginas del próximo número de la revista. Este mes viene muy fuerte.

## HUMOR por ventura y Nieto



## FORMIDABLE...



... que se esté generalizando entre las distribuidoras de software españolas la muy buena costumbre de doblar al castellano los juegos que se publican en nuestro país. Desde aquí les felicitamos a todas por ello, ya que esta actitud redunda en beneficio de todos, pero sobre todo en el de los sufridos usuarios.

Las voces son cada vez un factor más importante en la mayoría de los juegos, por no decir que resultan imprescindibles en aventuras gráficas y películas interactivas. No obstante, su uso se ha generalizado también a programas deportivos, simuladores y de estrategia como parte de la ambientación y para comunicar mensajes. Ninguno de ellos va a ser discriminado y parece que hay un compromiso firme para que todo lo que caiga en nuestras manos sea tan agradable al oído como a la vista.

## LAMENTABLE...



... que de un tiempo a esta parte, las denominadas películas interactivas tengan mucho de espectáculo cinematográfico y poco de interactividad. Está muy bien ver cómodamente sentado una película en el ordenador, pero no es tan gratificante cuando lo que creías que habías comprado era un juego y en lugar de sentirte actor, te sientes espectador. Seguro que algún día la mayoría de los juegos serán películas interactivas, con gráficos de calidad fotorealista y sonido y voces digitales reales; pero con las cualidades de adicción y jugabilidad de las que hoy carecen. Creemos que el film tiene que estar supeditado al juego como tal, y no al revés, como de hecho hoy ocurre, pero eso tiene que cambiar. Algún día...



# Por mi conciencia y honor

Muchas cosas. Agosto es un mes que se suele distinguir del resto del año por muchas cosas. No es que ocurran extraños acontecimientos como que los días y las noches cambian de duración, o que es el único mes que tiene cuarenta y cinco días, o que cada semana en agosto dure únicamente tres días... No, los tiros no van por ahí.

El tema básico de agosto es que, por norma, hace un calor que derrite las piedras; algo que lo convierte en el mes de las depresiones, por excelencia.

Aunque ambos hechos parezcan muy distantes teóricamente y faltos de cualquier nexo, en la práctica tienen más que ver de lo que se piensa.

Aprovechando el buen tiempo, este es el momento en el que –casi ilógico, porque eso de considerar buen tiempo a tener cuarenta grados a la sombra...– el 90% del personal aprovecha para hacer la maleta, petate o bolsa de viaje, dispuestos a irse a la montaña, a recorrer el extranjero o... a la playa, claro está. Y es entonces, en el preciso instante de desempolvar los trastos del verano anterior, el traje de baño del año pasado. Y es entonces cuando nos percatamos del error cometido ya que, en un descuido, debemos haber cogido el de nuestro hermano pequeño, porque... sí, nos damos cuenta que no entramos en él ni con calzador y, en el mejor de los casos, si lo conseguimos, observamos cómo el tono de la piel va pasando del rosa pálido por haber estado once meses sin apenas ver la luz del sol, trabajando sin parar, a un color violáceo ilusión que denota como nuestras partes, más o menos íntimas, se constriñen hasta la exasperación.

La depresión empieza al ver que, ¡horror!, aquel es NUESTRO traje de baño.

Y empiezan los lamentos. Y los juramentos. "Me pongo a régimen", "el lunes empiezo", "esto no puedo dejarlo pasar", "tengo que ir a un gimnasio", etc., etc.

Pero algunos deciden no pasar agosto deprimidos por el tema del bañador, porque, aprovechando que las ciudades se vacían como por arte de magia, se quedan en casa tan ricamente, pasando el tiempo, por ejemplo, jugando con su ordenador.

Y si aprovechan y dicen "¡pues voy a por algún juego nuevo!", llegan a su tienda habitual –eso, suponiendo que esté abierta–, y contemplan anonadados, al tiempo que se inicia en sus mentes una profunda depresión, cómo no hay una sola novedad que llevarse al disco duro. Porque, amigos míos, la norma en agosto, como el calor y las depresiones, es una orfandad absoluta de juegos de esos que tanto nos gustan.

Bueno, todo el mundo tiene derecho a tomarse vacaciones. ¿Por qué no los chicos del software? Se supone que ya empezarán a lanzar novedades en septiembre... ¿o no?

Ahí, a la vuelta de la esquina, está el próximo ECTS. Y eso siempre es una garantía... ¿o no?

La experiencia no es que sea la madre del cordero, pero cierto grado concede al menos la posibilidad de opinar, y la experiencia dice que septiembre es el mes del agravamiento de la depresión al volver al trabajo, y al comprobar como las novedades siguen brillando por su ausencia –eso sí, novedades en el sentido de juegos interesantes, porque medianías se lanzan a la calle hasta los días 30 de febrero–. Quizá, con suerte, aparece ese juego que iba a salir en abril, y que se retrasó, posiblemente, por una depresión del programador. Quién sabe.

Y lo de las ferias, cada vez es mejor. La mayoría de las novedades que allí se presentan suele llevar anunciando su "inminente" lanzamiento desde hace un par de años, salvo honrosas excepciones, que las hay. Así que, últimamente, se ha puesto de moda eso de "el juego se lanzará cuando esté acabado", que es una bonita manera de decir "pues no tenemos ni idea de cuando podremos acabarlo, ni nos importa", pero muy educadamente, eso sí. Ya no hay ni palabra.

En tiempos se llevaba aquello, cuando se asumía un cargo de responsabilidad social, de espetar "juro –o prometo, que también quedaba muy bien– por mi conciencia y honor... bla, bla, bla", algo que debe sonar a chino a muchas compañías. Ahora se lleva el "cuando esté acabado", muy fino, muy elegante y muy todo, y muy despreciativo hacia el usuario, por cierto. Y quien dice juego dice máquina de tropecientos bits, o procesador nonium, o similar. Un cachondeo absoluto, vamos.

Pero de lo que no parece darse cuenta mucha gente del soft, es que el tiempo pasa, y la espectacularidad, vigencia y revolucionaria tecnología de cuando empezaron a prometer tal y cual cosa, se reduce en forma directamente proporcional.

El problema es que, un buen día, puede llegar el usuario, encontrarse con ese esperado juego, máquina o procesador en un estante de una tienda, y no hacerle ni caso ya que fue superado en calidad hace meses. Y entonces, jurará –o prometerá–, por su conciencia y honor, que no se gastará un duro en aquello. Y lo cumplirá, porque, aunque no lo crean muchos profesionales del sector, el comprador es el que mantiene todo este tinglado.

Es como para que a uno le entre la depresión.

# ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

## DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

| JUEGO | DISPONIBLE | COMENT | CPU MÍNIMA | CPU RECOM | RAM | DISCO DURO | T. VÍDEO | CD-ROM | CONTROL | SONIDO | OTROS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ADVANCED CIVILIZATION | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 8 MB | 4.2 - 20 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | ------------------- |
| ARCADE AMERICA | CD (WINDOWS) | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 8 MB | 0.4 - 120 MB | VGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | COMP. WIN95 |
| BACKPACKER | CD (WINDOWS) | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 8 MB | NADA | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | CD PC Y MAC |
| BATTLEGROUND GETTYSBURG | CD (WINDOWS) | CD | 386DX/40 | 486DX2/66 | 8 MB | 5 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | MODEM |
| BIG HURT BASEBALL | CD | CD | PENTIUM/75 | PENTIUM/90 | 8 MB (450 KB BASE) | 4 - 37 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | TECL, PAD, JOY | AD, SB, GR, RL | COMP. WIN95 |
| CHAOS OVERLORDS | CD (WIN 95) | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB | 15 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | MOD, INTERN. |
| CLOSE COMBAT | CD (WIN 95) | CD | PENTIUM/60 | PENTIUM/100 | 8 MB | 20 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | INTERNET |
| DEADLINE | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 8 MB | 5 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | AD,SB | COMP. WIN95 |
| FIRE FIGHT | CD (WIN 95) | CD | PENTIUM/60 | PENTIUM/90 | 8 MB (16 MB RECOM.) | 35 MB | SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | TODAS | MODEM, RED |
| GRAND PRIX 2 | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/100 | 8 MB (16 MB WIN95) | 9 - 58 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | SB, GR | MODEM, SERIE |
| HARDLINE | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 2 MB | VGA/SVGA | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | ------------------- |
| KICK OFF 96 | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB (16 MB RECOM.) | 60 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | SB | COMP. WIN95 |
| NEED FOR SPEED SPECIAL ED. | CD | CD | PENTIUM/75 | PENTIUM/100 | 8 MB (12 MB WIN 95) | 4 -55 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | TECL, PAD, JOY | SB, GR, MIDI | MODEM, RED |
| OLYMPIC GAMES | CD | CD | 486DX4/100 | PENTIUM/100 | 8 MB | 55 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | SB, GR | COMP. WIN95 |
| ONSIDE | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB | 8 - 21 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | SB | ------------------- |
| RIPPER | CD | CD | 486DX/50 | PENTIUM/60 | 8 MB | 10 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | COMP. WIN95 |
| SILENT HUNTER | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 22 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | SB, GR, MIDI | ------------------- |
| STALINGRAD | DISCO, CD | CD | 386SX/25 | 486DX/33 | 8 MB | 10 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | SB, GR | ------------------- |
| STAR TREK KLINGON | CD (WINDOWS) | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB | 18 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | COMP. WIN95 |
| STRIFE | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB (16 MB RECOM.) | 70 MB | VGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | AD, SB, GR, MIDI | MODEM, RED |
| THREE SKULLS OF THE TOLT. | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 1 MB | SVGA | DOBLE | RATON | AD, SB, GR, RL | ------------------- |
| TIME COMMANDO | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 6 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | AD, SB, GR, RL | COMP. WIN95 |
| TOTAL MANIA | CD (WINDOWS) | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 34 - 90 MB | SVGA | DOBLE | TECL, PAD | TODAS | ------------------- |
| VOYEUR II | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB | 1 MB | VGA/SVGA | DOBLE | RATÓN | SB, GR, RL | COMP. WIN95 |

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

ORDENA TUS CD´S DE FORMA RÁPIDA Y CÓMODA

# Gratis al suscribirte un año a Micromanía



El CD3 te permite guardar y tener siempre ordenados hasta 40 CD-ROMs. Nada, ni siquiera el polvo, estará en contacto con la superficie de tus discos.



- Asa abatible para poder transportar tu porta Cd´s. Su cierre de seguridad te asegura que no se abrirá cuando lo lleves de un sitio a otro.
- Podrás escribir todos los títulos de los CD-ROMs que archives y siempre saber el orden de colocación. Además incorpora unos pequeños adhesivos para que numeres el propio CD-ROM y así sepas dónde colocarlo sin necesidad de consultar la lista.
- Incorpora un revolucionario sistema de busca CD´s. Colocas el botón rojo en el número de CD que quieras extraer. Abres el porta CD y aparecerá separado del resto en la parte superior. Más cómodo imposible.



## AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A MICROMANÍA POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo archivador de CD-ROMs (CD3) que en las tiendas cuesta 3.950 pesetas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.
- Si subiera el precio de portada, o hubiera algún número extra más caro, a ti no te afectaría.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO ELLO POR

**7.140 Pesetas**

(12 números X 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

# La mejor selección




**Para disfrutar al máximo Micromanía, no os perdáis los espectaculares contenidos del CD-ROM de portada de este mes**

## DEMOS JUGABLES

Mega Race 2
Pray for Death
Kick Off 96
Shattered Steel
Time Commando

## JUEGOS DE ESTRATEGIA

**Una colección de las mejores demos del género, para disfrutar a tope**

Close Combat
Total Mania
Fantasy General
Panzer General
Allied General
Transport Tycoon
Steel Panthers
The Perfect General 2
Command & Conquer
Warcraft I & II
Sim Isle
Sim City 2000
Theme Park
Battleground Ardennes
Battleground Gettysburg
Baldies

**Si te pierdes este CD, estarás perdido durante todo el mes.**